DVD
CZARNA PŁYTA

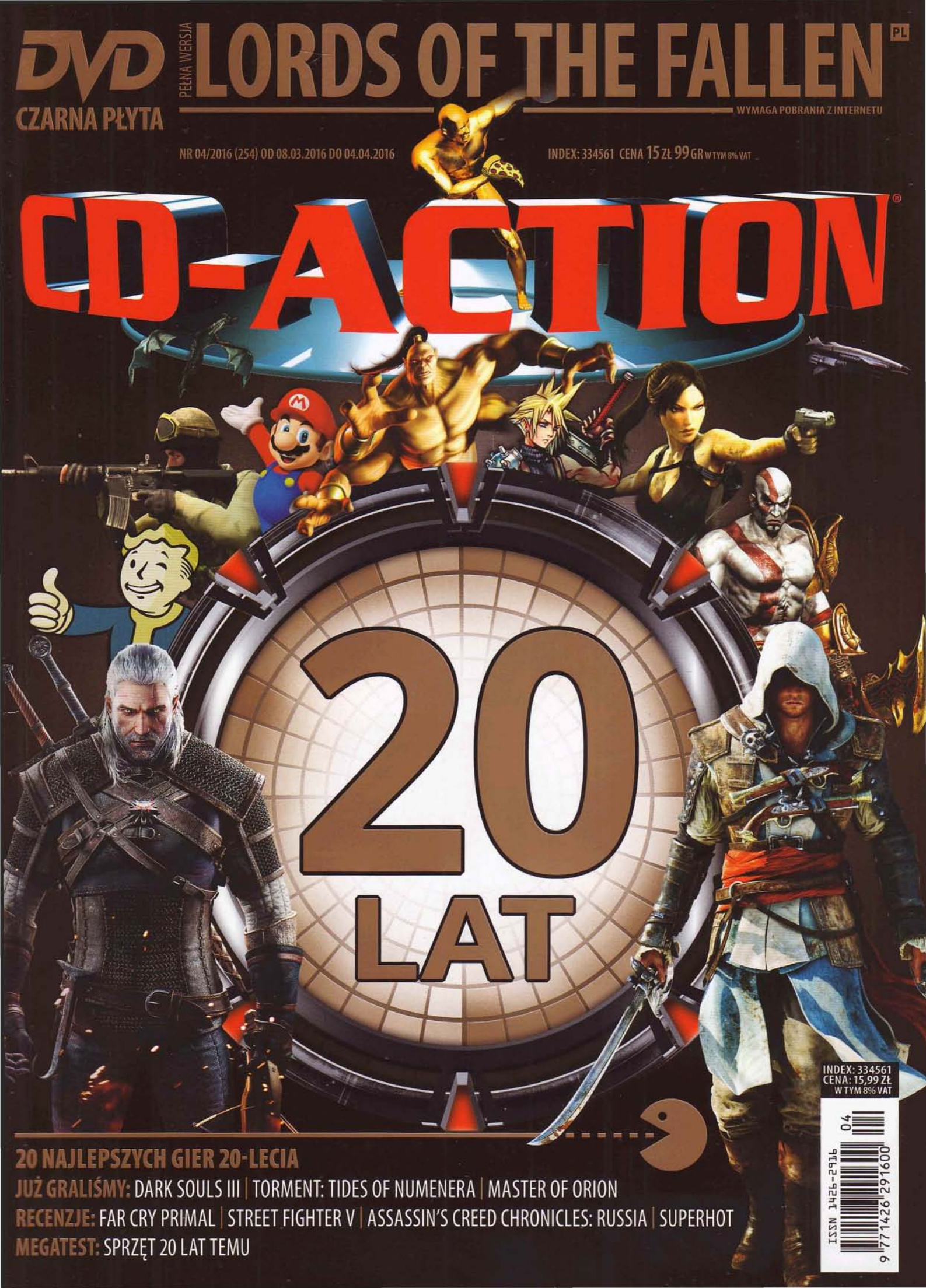
PEŁNA WERSJA
LORDS OF THE FALLEN
PL

WYMAGA POBRANIA Z INTERNETU

NR 04/2016 (254) OD 08.03.2016 DO 04.04.2016

INDEX: 334561 CENA 15 ZŁ 99 GR W TYM 8% VAT

CD-ACTION



20 NAJLEPSZYCH GIER 20-LECIA

JUŻ GRALIŚMY: DARK SOULS III | TORMENT: TIDES OF NUMENERA | MASTER OF ORION

RECENZJE: FAR CRY PRIMAL | STREET FIGHTER V | ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: RUSSIA | SUPERHOT

MEGATEST: SPRZĘT 20 LAT TEMU

INDEX: 334561
CENA: 15,99 ZŁ
W TYM 8% VAT

ISSN 1426-9546
04
9 771426 291600

Witamy w największym czasopiśmie dla graczy w Polsce! 04/2016 (254)

CDA na FB

SPIS TREŚCI

GRY

20 lat zabawy 004
Info 006

W PRODUKCJI

Lego Gwiezdne Wojny: Przebudzenie Mocy 014

JUŻ GRALIŚMY

Warhammer 40,000: Eternal Crusade 016
Chronicle: RuneScape Legends 017
Scrap Mechanic 018
Godus Wars 019
Dark Souls III 020
Master of Orion 021
Slime Rancher 022
Stories: The Path of Destinies 023
Grip 024
Hero Defense – Haunted Island 025
Torment: Tides of Numenera 026

RECENZJE

Far Cry Primal 028
Street Fighter V 034
Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2 038
Talisman: The Horus Heresy 040
The Westport Independent 041
Calendula 041
Qasir al-Wasat: International Edition 042
Dariusburst: Chronicle Saviours 043
Pillars of Eternity: The White March 044
Lego Marvel's Avengers 046
Bombshell 048
Sorcery! Parts 1 and 2 049
Agatha Christie: The ABC Murders 049
Firewatch 050
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4 051
A Boy and His Blob 052
Cities Skylines: Snowfall 053
Superhot 054
Hounds: The Last Hope 056
Layers of Fear 057
Assassin's Creed Chronicles: Russia 058
American Truck Simulator 060

Gry mobilne

Legend of Legacy 062
Moje Małe Tesco 062
The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel 062
Lego Ninjago: Skybound 062
Gunstar Heroes 3D 063
Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight 063

PUBLICYSTYKA

20 gier na 20 lat 066
Redaktorów portret cudzy 082
Uładzony buntownik 084
Młot na piratów 088
Sekretne życie twórców gier, część 2: Lew Leon obnażony 090
Szpile 122

TECHNOLOGIE

Info 096

MEGAPORADNIK

Megatest: Kiedyś było... – sprzęt 20 lat temu 100

TESTY

e-czytnik Midia inkBook 8 106
Notebook 2-w-1 Asus Transformer Book TP200SA 106
Netbook Goclever Insignia 1410 Win 107
Smartfon Goclever Quantum 2 500 Rugged 107
Smartfon Asus ZenFone Max 107
Klawiatura Roccat Ryos MK FX 108
Klawiatura Logitech G410 Atlas Spectrum 108
Mysz Logitech G502 Proteus Spectrum 108
Monitor LG 34UM67 109
Monitor iiyama GB2888UHSU 109
Monitor Samsung SE590C 109

PORADNIK

Robimy platformówkę – kurs Unity część 3 110
Sieć w domu 114

INNE

Na Luzie 092
Action Redaction 116
Prenumerata 119
Zawartość DVD 120

INDEKS GIER

Agatha Christie – The ABC Murders 049
American Truck Simulator 060
Assassin's Creed IV: Black Flag 068
Assassin's Creed Chronicles: Russia 058
Baldur's Gate II 076
BioShock 070
Bombshell 048
Boy and His Blob, A 052
Calendula 041
Call of Duty 4: Modern Warfare 072
Chronicle: RuneScape Legends 017
Cities Skylines: Snowfall 053
Dariusburst: Chronicle Saviours 043
Dark Souls III 020
Diablo II 071
Elder Scrolls V: Skyrim, The 070
Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight 062
Fallout 079
Far Cry Primal 030
Final Fantasy VII 076
Firewatch 050
Godus Wars 019
Grand Theft Auto V 074
Grip 024
Gunstar Heroes 3D 062
Hero Defense – Haunted Island 025
Heroes of Might & Magic III 074
Hounds The Last Hope 055
Layers of Fear 057
Legend of Heores: Trails of Cold Steel, The 061
Legend of Legacy 062
Lego Marvel's Avengers 046
Lego Ninjago: Skybound 061
Mass Effect 3 075
Master of Orion 021
Moje Małe Tesco 062
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4 051
Pillars of Eternity: The White March 044
Planescape: Torment 076
Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2 036
Qasir al-Wasat: International Edition 042
Quake 076
Red Dead Redemption 077
Scrap Mechanic 018
Slime Rancher 022
Sorcery! Parts 1 and 2 049
Star Wars: Knights of the Old Republic 073
Stories: The Path of Destinies 023
Street Fighter V 036
Superhot 054
Talisman: The Horus Heresy 040
Tomb Raider 068
Torment: Tides of Numenera 026
Unreal 069
Warcraft III: Reign of Chaos 072
Warhammer 40,000: Eternal Crusade 016
Westport Independent, The 041
Wiedźmin 3: Dziki Gon 080
World of Warcraft 078

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 05.04.2016

20 lat za

Gdyby 20 lat temu ktoś powiedział właścicielom małego wydawnictwa Silver Shark, że pismo, na którego pomysł właśnie wpadli, przetrwa w świetnej kondycji przez dwie dekady, a na jego czele będzie człowiek, który się na nim wychował... Nie wiemy, czy by uwierzyli. Na pewno jednak mogliby być dumni.

MQc: Takie okrągłe jubileusze nie zdarzają się często, więc pozwoliliśmy sobie w numerze na trochę wspominek i ciekawostek. No i kilka żartów, z których najpodstępniejszy zaserwował mi Smuggler, przypominając mój pierwszy list do AR. Proszę: nie czytajcie tego. Naprawdę, nie czytajcie. Dziękuję. :)

Smuggler: Wbrew pozorom w AR nie ma za wielu „wspomnieniówek" tego typu, choć oczywiście parę tekstów jubileuszowych się znajdzie. Popełniłem też artykuł o całej ekipie CDA – tej aktualnej (w piśmie) i dawnej (dostępny na DVD w formie PDF-a), zapewne podpadłem większości tam sportretowanych osobników.

Mac Abra: A skoro już o wspominkach mowa, to na DVD znajdziecie roczniki CDA z lat 1996-2004. Dobra okazja dla starych czytelników, by przypomnieć sobie, jak to kiedyś bywało, a dla nowych, by zobaczyli, jak długą i wcale nie prostą drogą podążał CDA przez te 20 lat.

gem: Mnie z kolei do gustu przypadł nadzwyczajnie wspominkowy plebiscyt na grę 20-lecia. Szkoda jednak, że nie dokumentowaliśmy na bieżąco procesu jego powstawania, bo takich kłótni i swarów, słowem: polityki, nie było ci w redakcji od lat. Doszło do tego, że Papkin w wyrazie protestu wobec wyników demokratycznych wyborów podał się oficjalnie i na piśmie do dymisji. (Pismo podarto).

Papkin: Tia... „demokratycznych" tak, jak „demokratyczne" są wybory na Białorusi. Ale niniejszym milknę, bo Kim Dzong Kuc zagroził mi wysłaniem na Syberię (bynajmniej nie tę Sokalowską). Ze swojej strony polecam zerknąć do działu Info, gdzie inaugurujemy sesję Akademii CD-Action (proszę o rozliczne zgłoszenia, ktoś musi zastąpić tych geraltofilów).

Xenonaut 2 zapowiedziane

BIZ Sukces XCOM a 2 zainspirował Goldhawk do stworzenia sequela Xenonauts, taktycznej gry SF. „Dwójka" zaskoczy weteranów pierwszej części trójwymiarową grafiką i szeregiem usprawnionych rozwiązań. Z czasem beta zostanie udostępniona w ramach wczesnego dostępu.

www.xenonauts2.com

Dead Island Retro Revenge

BIZ Instytucje zajmujące się w Australii i Brazylii klasyfikacją wiekową gier zawarły w bazach tytuł Dead Island Retro Revenge. Przedstawiciel nieznanego gatunku miałby zadebiutować jeszcze w tym roku, stworzony przez Empty Clip Studios i wydany przez Deep Silver na PC, PS4 i XBO.

classification.gov.au | portal.mj.gov.br

Pie w za część The Walking Dead: Michonne

PC, PS3, PS4, X360, XBO, And, iOS Telltale wydało na świat kolejny interaktywny film osadzony w uniwersum komiksowego „The Walking Dead", a konkretnie w odcinkach 126-139, gdzie Michonne jest nieobecna. Docelowo miniseria ma być złożonym z trzech odcinków spin offem

www.telltalegames.com

Remake

Postal Redux

PC PS4 Studio Running With Scissors zapowiedziało remake krwawego Postala. Jedną z najważniejszych zmian będzie specjalny singlowy tryb polegający na wykręcaniu jak najlepszych wyników, który ma zachęcać do agresywnej gry poprzez nagradzanie mordociągu. Postal Redux jeszcze wiosną trafi na blaszaki, a później ale wciąż w tym roku – zaliczy swój konsolowy debiut na sprzęcie Sony.

www.runningwithscissors.com

Insurgency: Sandstorm

PC PS4 XBO W 2017 na rynku pojawi się nowa wersja taktycznej strzelanki Insurgency, tworzona tym razem na Unreal Enginie 4, a nie na silniku Source. Pracuje nad nim New World Interactive pod czujnym okiem wydawcy Focus Home Interactive. W zrobionej w zasadzie od zera odsłonie pojawi się świeżutki tryb single oraz multiplayer. Ten nastawiony będzie zarówno na starcia e-sportowe, jak i kooperację, a że przy okazji tytuł debiutuje na konsolach, należy oczekiwać split screena.

www.newworldinteractive.com

Usłysz zew Cthulhu

PC Świetna wiadomość dla tych, którzy czekają na powrót Wielkich Przedwiecznych: zapowiedziana dwa lata temu przez Focus Home Interactive gra oparta na uniwersum Lovecrafta powstaje. Nie tworzy jej jednak, jak planowano wcześniej, znane z gier z Sherlockiem Frogwares, ale Cyanide, ekipa kojarzona ze Styksem i Blood Bowlem. Napędzane Unreal Engine'em 4 Call of Cthulhu będzie adaptacją systemu RPG o tym samym tytule i wyjdzie w 2017, również na konsole, ale nie sprecyzowano, na jakie konkretnie. Wierzymy, że będzie ohydnie, bluźnierczo i plugawo.

www.callofcthulhu-game.com

Crash Bandicoot wróci?

BIZ Całkiem prawdopodobne, że Randy Falk z National Entertainment Collectibles Association firmy robiącej figurki przypadkiem wygadał się, że Sony planuje wskrzesić Crasha Bandicoota. Później głodni wspomnień gracze usłyszeli, że to pomyłka i ktoś źle zrozumiał komentarz Falka, ale my i tak wiemy swoje. A przynajmniej mamy nadzieję.

www.necaonline.com

Battalion 1944

PC PS4 XBO Trzy dni tyle zajęło Bulkhead Interactive zebranie wymaganych 100 tysięcy funtów na Battalion 1944, drugowojenną strzelaninę w starym stylu. W chwili pisania tego newsa twórcy zgromadzili na nią 285 tysięcy, a do końca zbiórki pozostały jeszcze trzy dni. Ma być pięknie, zróżnicowanie, emocjonująco, rankingowo lub za pośrednictwem LAN-u, bez grindu i egzoszkieletów. Będziecie rozwijać swojego żołnierza i łączyć się w plutony na napędzanych Unreal Engine'em 4, odzwierciedlających istniejące miejsca mapach. Kiedy premiera, nie wiadomo.

www.battaliongame.com

25

lat minęło do czasu stworzenia firmy znanej najpierw jako Silicon & Synapse, później jako Chaos Studios, a ostatecznie jako Blizzard Entertainment. Studiu życzymy kolejnego ćwierćwiecza, a graczom – kolejnego Warcrafta.

eu.blizzard.com

Skorpion w Serious Samie 4?

BIZ Ekipa Croteam podzieliła się paroma informacjami na temat nowej odsłony swojej najbardziej znanej serii. Akcja ostatniego Serious Sama, rozpisana – co wiemy już od września przez Jonasa i Verenę Kyratzes, będzie rozgrywać się przed wydarzeniami z trzeciej części. Silnik Serious zostanie na potrzeby „czwórki" rozwinięty względem wersji z The Talos Principle, a developerzy zamierzają wykorzystywać dobrodziejstwa motion capture i fotogrametrii. Planują też zaszyć w samej grze, podobnie jak w niektórych wcześniejszych tytułach, jakieś zabezpieczenia antypirackie.

www.croteam.com

Shardlight już jest

PC Wadjet Eye – twórca Blackwell i wydawca wielu innych klasycznych point'n'clicków, m.in. Primordii, Gemini Rue i Technobabylonu – zaplanowali debiut swojej nowej gry na 8 marca, czyli dzień premiery tego numeru CDA. Shardlight jest tym, z czym studio radzi sobie najlepiej: pikselową przygodówką, tym razem osadzoną w konwencji postapo.

www.wadjeteyegames.com

Apple nie chce The Binding of Isaac

iOS Apple odrzucił grę McMillena, tłumacząc decyzję tym, że „przedstawia przemoc lub wykorzystywanie dzieci". Przypomnienie: w roguelike'u młody Isaac mierzy się z wszelkiej maści potworami, w tym ze swoją matką, która próbuje zgnieść go obcasem.

www.bindingofisaac.com

Mother 3 na Zachodzie

WII U W grudniu RPG Mother 3, następca Earthbounda, ukazał się na Wii U w Japonii, ale jest szansa na to, że trafi na Zachód. Jeden z przecieków sugeruje, że tytuł miałby się ukazać w Europie na Wii U z okazji 10-lecia premiery gry, inny – że już jakiś czas temu był niemal zlokalizowany.

www.nintendo.com

Cookie Clicker 2.0

PC Gra przeglądarkowa, w której chodzi o to, by klikać wielkiego „Pieguska" i wydawać ciastka na rozwój cukierniczej machiny, doczekała się nowej wersji. enki – redakcyjny weteran tytułu – nie potrafi powiedzieć, czym różni się ona od „jedynki", ale i tak zarzyna lewy przycisk myszy.

orteil.dashnet.org/cookieclicker

Titanfall 2 tryśnie magią

BIZ Kilka tygodni temu dowiedzieliśmy się, że wieloplatformowy sequel Titanfalla ukaże się do marca 2017. Teraz wiemy także, że w przeciwieństwie do „jedynki" pojawi się w nim scenariusz. Jeśli wierzyć głównemu scenarzyście drugiej odsłony, Jesse'owi Sternowi (a nie mamy powodu nie wierzyć), w fabule nauka spotka się z magią. Przy okazji zasugerował, że gra powinna zostać ukończona w okolicach zimy. Jest szansa na to, że ukaże się jeszcze w tym roku, zwłaszcza że producent figurek McFarlane Toys zdradził, iż kolekcja bazowanych na serii Respawn zabawek ukaże się wraz z premierą „dwójki", i opatrzył ją dopiskiem „winter 2016".

www.titanfall.com

Frozen Synapse 2

BIZ Studio Mode 7 Games zapowiedziało sequel Frozen Synapse – turowej gry taktycznej, w której gracze deklarują ruchy jednocześnie. Strona „dwójki", opatrzona na razie zaledwie jednym screenem, wskazuje na otwarty świat oraz premierę w tym roku.

w.frozensynapse2.com

Nowa gra twórców Hatred

PC Polskie studio Destructive Creations pochwaliło się nowym projektem – strzelanką IS Defense. Wcielisz się w nim w żołnierza NATO i, wyposażony w karabin maszynowy, wyrzutnię rakietową i kolejne upgrade'y, będziesz dziesiątkować siły ISIS. Gra osadzona zostanie w 2020 roku, w którym Państwo Islamskie zajęło całą Afrykę Północną i planuje najechać na Europę, i stanowi komentarz polityczny developerów. Opis na stronie gry sugeruje, że to mały projekt poboczny, więc kto wie, czy studio nie zaskoczy wkrótce zapowiedzią nowego tytułu. Premiera IS Defense – które obecnie zbiera głosy na Greenlighcie – w drugim kwartale tego roku.

www.destructivecreations.pl

Wieści z redakcji

Naklejki ze Star Wars

CDA W tym numerze pisma znajdziesz paczkę gwiezdnowojennych naklejek o różnych rozmiarach. Są pakowane losowo, jak klasyczne karciankowe boostery, a łącznie do zebrania są aż 144 nalepki (bez podziału na stopnie rzadkości). Można je wklejać do specjalnego albumu, który – podobnie jak same naklejki da się nabyć w kioskach.

www.cdaction.pl

Tajny przekaz

CDA Zazwyczaj rozbijacie tajne przekazy raz-dwa, ale w tym przypadku zajęło to dwa tygodnie. Co ciekawe, zwycięzca zdradził nam, że numer więźnia ze screena z Prison Architecta wpisał do skracarki już na odchodnym, po 30 minutach kombinowania. Ten „strzał na ślepo" dał mu kody na dwie steamowe gry. W tym numerze na osobę, która jako pierwsza odgadnie tajny przekaz, również czeka nagroda niespodzianka – zachęcamy do poszukiwań!

w.skroc.pl/558924

Znamy zwycięzców D.I.C.E.

BIZ Ogłoszono zwycięzców dziewiętnastej edycji D.I.C.E. Awards. Nowy Wiedźmin nie został grą roku, ale zdobył nagrody w trzech innych dziedzinach – za projekt, fabułę oraz stronę techniczną. Allor zdążył już subtelnie obśmiać na naszej stronie fakt, że to Fallout 4 doczekał się miana gry roku, zdobył statuetki za reżyserię i został okrzyknięty najlepszym RPG/MMO... W kategorii gier mobilnych zwyciężył (niespodzianka!) Fallout Shelter, w którego nikt już w redakcji nie gra. Bardzo dobrze poradziły sobie również Ori and the Blind Forest i Rocket League, zdobywając po trzy statuetki. Do zestawienia załapały się też inne tytuły – jak Star Wars Battlefront, Super Mario Maker czy Helldivers – a pełną listę, wraz z nominowanymi, znajdziesz pod linkiem poniżej.

www.skroc.pl/dice19

25

minut i 53 sekundy – tyle potrzebował Azorae, by ukończyć The Witness, wykonując minimalną liczbę zagadek. Grę logiczną Blowa wymaksował inny speedrunner, FearfulFerret, a zajęło mu to 3 godziny 16 minut i 21 sekund. A że jedna z łamigłówek wymagała 56 minut czekania, wyszedł z domu po obiad. Swoją drogą, sprzedaż The Witness przekroczyła 100 tysięcy w ciągu pierwszego tygodnia.

www.the-witness.net

Darkspore i Dust 514 RIP

BIZ Darkspore – tytuł EA bazujący na technologii Spore'a – zostało właśnie wycofane z rynku i nie jest dłużej grywalne. Podobny los spotka Dust 514 – CCP, pracujące nad nowym projektem, poinformowało, że nie pojawi się obiecany patch, a gracze mogą cieszyć się strzelanką do końca maja.

forums.darkspore.com | forums.dust514.com

Sequel Destiny w 2017

BIZ Niedawna plotka głosiła, że niezapowiedziany sequel Destiny miał powstać w tym roku, ale został przesunięty. Teraz wiemy na pewno – „dwójka" pojawi się w 2017. Oprócz tego Bungie zdradziło, że wiosną należy spodziewać się sporego update'u „jedynki", a jeszcze w 2016 dużego dodatku.

www.bungie.net

FNAF World za darmo

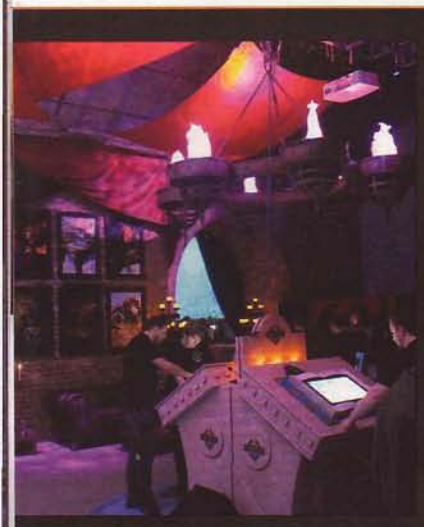
PC W zeszłym miesiącu Cawthon wypuścił nową, tym razem erpegową odsłonę serii Five Nights at Freddy's, jednak wkrótce – wskutek narzekań graczy – wycofał ją ze Steama i zaoferował odbiorcom refundację. Teraz gra znów jest dostępna, można ją pobrać za darmo z Game Jolt (link poniżej).

www.skroc.pl/fnafworld

Deponia Doomsday

PC Bardzo nieoczekiwanie Daedalic zapowiedział nową część Deponii, wyznaczając datę premiery kolejnej odsłony swojej flagowej przygodówki na 1 marca. Kiedy to czytasz, Doomsday jest już sprzedaży, a Papkin ograł go zapewne 568 752 razy i zapewne wciąż roni łzy szczęścia.

www.daedalic.de



RuneScape obchodzi piętnastkę

BIZ Jubilat zaprosił nas na swoje urodziny, na których podzielił się budującymi statystykami – nawet dziś MMORPG Jageksa notuje dwa miliony codziennych (!) logowań, co jest wynikiem lepszym niż EVE Online, FFXIV i Elder Scrolls Online. Razem wziętych. RuneScape na tę swoją „długowieczność" zapracował, jako jeden z pierwszych wyczuwając freemiumowy wiatr zmian, kilkakrotnie modernizując silnik, aktywnie walcząc z farmiącymi użytkownikami i – wreszcie – implementując bardziej współczesny system walki oraz dostarczając graczom cotygodniowe (!) aktualizacje. Ci zaś, którzy protestowali przeciw reformom, odnaleźli się w Old School RuneScape, tytule cofającym RS-a do builda z 2007 roku. W ramach ciekawostki: w tym przedziwnym spin-offie KAŻDA zmiana jest poddawana pod głosowanie społeczności.

Podczas imprezy twórcy zapowiedzieli dodatek (The Wushanko Isles), który pozwoli nam przejmować własne wyspy, najnowsze paczki z zawartością przyniosą też poważne korekty craftingu i personalizacji. Dla weteranów gratką może się okazać quest zaprojektowany przez braci Gower – twórców oryginalnego RuneScape'a, którzy kilka lat temu rozstali się ze studiem. Dzięki zaś przesiadce na nowego klienta (gra przeskoczy z Javy na NXT) poprawi się szata graficzna. Jagex ma również pomysł na to, jak zaktywizować runescape'owe sieroty, które odeszły od sieciówki przez kurczący się zapas czasu wolnego. Już 23 marca Chronicle: RuneScape Legends, karciankowy odprysk „dużego" RuneScape'a, wejdzie w otwartą betę. Podczas urodzin zapowiedziano też RuneScape: Idle Adventures, aplikację od twórców głośnego AdVenture Capitalist. ***[Papkin]***

www.jagex.com

CS:GO wart miliona

BIZ Valve podniosło pulę nagród na mistrzostwach Counter-Strike'a: Global Offensive. W tym roku – czy raczej od tego roku – pula nagród będzie wynosiła nie 250 tysięcy dolarów, lecz milion, czyli aż czterokrotnie więcej. Tegoroczne Major Championship po raz pierwszy odbędą się w Stanach, 29 marca-3 kwietnia.

blog.counter strike.net

Dead by Daylight

BIZ Studio Behaviour Interactive dogadało się ze Starbreeze i zamierza stworzyć horror z asymetrycznym multiplayerem, w którym jeden gracz wciela się w wyposażonego w specjalne zdolności mordercę, a reszta w czwórkę przyjaciół próbujących mu uciec. Trochę w tym Evolve, trochę Friday the 13th: The Game. Po zobaczeniu gameplayu gry na podstawie „Piątku trzynastego" 9kier zrzedła mina, ale Dead by Deadlight znowu rozbudziło w niej nadzieję, zwłaszcza że grafiki koncepcyjne są krwawe i odpowiednio niepokojące. Wilk będzie obserwował świat w pierwszej osobie, a owce w trzeciej, mapy będą generowane proceduralnie. Daty premiery ani platform na razie nie ujawniono.

www.starbreeze.com

„Dranie z pieniędzmi ograniczają branżę gier"

~ Guillermo del Toro

reżyser „Hellboya" na D.I.C.E. 2016.

Hideo del Toro

BIZ Przy okazji D.I.C.E. (informację o zwycięzcach D.I.C.E. Awards znajdziecie dwie strony wcześniej) Hideo Kojima, niegdysiejszy pracownik Konami, uciął sobie pogawędkę z Guillermo del Toro. Ten drugi powiedział jakiś czas temu, że kończy z branżą gier, ale kiedy gospodarz Geoff Keighley mu o tym przypomniał, reżyser odpowiedział (dosadnie!), że ojciec MGS-a jest wyjątkiem i del Toro zrobi wszystko, czego Kojima zechce. Japończyk z kolei zdradził co nieco na temat nowego projektu ma być duży, ambitny i dawać graczowi sporo wolności. Wygląda na to, że Sony umożliwia Kojimie to, czego nie mógł zrobić w Konami. W jednym

z wywiadów twórca wypowiedział się na temat anulowania nowego Silent Hilla, porównując go do Mount Everest, na który nie pozwolono się mu wspiąć, mimo że był na to gotów.

www.interactive.orvg

Kanye West robi grę

BIZ Kanye West, amerykański raper, zdradził, że pracuje nad grą. Jakby to nie było wystarczająco przerażające, poinformował, że scenariusz Only One skupi się na jego mamie, Dondzie West, idącej do nieba. Zaprezentowany zwiastun przedstawia kobietę, która najpierw mknie na pegazie, a później wyrastają jej skrzydła i leci ku światłości. Nie znamy ani gatunku (obstawiamy walkera), ani daty premiery, ani platform.

www.kanyewest.com

300

tysięcy kopii Fire Emblem Fates – taktycznej gry na 3DS-a, wydanej w kilku wersjach – sprzedało się w Ameryce Północnej w ciągu trzech dni od premiery. Świetny wynik, niestety na razie w kwestii debiutu w Europie wiadomo tylko o mglistym „2016".

fireemblemfates.nintendo.com

David Gaider i Baldur

BIZ Wiadomo, dokąd trafił David Gaider jeszcze do niedawna scenarzysta BioWare'u – i wcale nie jest to dla nas zaskoczenie. Na początku pracownicy Beamdog, studia zajętego obecnie pre-sequelem Baldura, rzucali branży okruszki – tu wpis na blogu o tym, że zatrudnili niejakiego Dave'a, tam tweet o tym, że dołączył do nich „dżentelmen" David. Gaider potwierdził, że ma nową pracę i krótko po tym pojawiła się oficjalna informacja. Studio Beamdog szukało scenarzysty na niższe stanowisko, ale specjalnie dla Gaidera podkręcili je i zatrudnili go jako dyrektora kreatywnego. Jako że w czasach BioWare'u pracował nad drugim Baldurem i Tronem Bhaala, idealnie pasuje do nowego projektu studia, Siege of Dragonspear. W dodatku dołączy do swojego kumpla, bo Beamdogiem zarządza Trent Oster, jeden z założycieli BioWare'u.

www.beamdog.com

Pogadajmy o Master of Orion

PC W nowym Orionie pojawi się niezła obsada głosowa – Troy Baker, Nolan North i Mark Hamill, których nie trzeba przedstawiać, a prócz nich choćby Robert „Freddy Krueger" Englund, Michael „Ten z pofałdowanym czołem ze Star Treka" Dorn czy Alan „Wash" Tudyk. Wrażenia z bety w numerze.

www.masteroforion.com

Warren Spector robi System Shocka 3

BIZ Warren Spector, najbardziej znany ze stworzenia Deus Eksa, dołączył do OtherSide Entertainment – ekipy, która jakiś czas temu zapowiedziała System Shocka 3. Oprócz tego studio, skupiające również weteranów Looking Glass, pracuje nad Underworld Ascendant.

www.othersideentertainment.com

Nowy Alan Wake?

BIZ Quantum Break wkrótce (zapowiedź wersji PC okazała się dla wielu osób dramatem... – więcej w Szpilach), a całkiem prawdopodobne, że Remedy zamierza zaserwować graczom kolejną część Alana Wake'a. Z jakiego innego powodu miałoby rejestrować znak handlowy „Alan Wake's Return"?

www.remedygames.com

Nad czym pracuje Bethesda?

BIZ Todd Howard, reżyser Fallouta 4, zdradził w czasie D.I.C.E., że Bethesda ma w planach trzy nieujawnione jeszcze projekty, a przy okazji padły słowa „duże", „szalone" i „unikalne". Obstawiamy, że jednym z nadchodzących tytułów będzie nowa odsłona The Elder Scrolls.

www.bethsoft.com

Szef Techlandu na bogato

BIZ Miesięcznik „Forbes" przygotował listę stu najbogatszych Polaków i znalazł się na niej szef Techlandu, Paweł Marchewka. Ba, od razu trafił do pierwszej ćwiartki, zajmując 25 miejsce. „Forbes" szacuje majątek developera na miliard złotych. Jednocześnie przewiduje, że do graczy trafiło aż 7,5 miliona kopii Dying Lighta i przeszło dwa razy tyle egzemplarzy Dead Island. Innymi słowy: w Polsce da się zarobić na grach, i to sporo.

www.forbes.pl

Ant Simulator anulowany?

BIZ Eric Tereshinski z ETeeski odkrył ponoć, iż jego koledzy ze studia przehulali pieniądze zebrane na Kickstarterze „na alkohol, restauracje, bary, a nawet striptizerki". Więcej na temat tego dramatu możecie przeczytać w dziale publicystyki. Ważniejsze jest to, że Ant Simulator gra, w której jako członek mrówczego stada miałbyś przenosić jajka, przekazywać informacje o cukrze czy przewodzić owadziej armii prawdopodobnie nie powstanie. A jeśli nawet, to bez udziału Tereshinskiego, który odszedł ze studia.

www.eteeski.com

Call of Duty w tym roku...

BIZ Z tweeta, którego opublikowało studio Infinity Ward, jasno wynika, że w tym roku możemy spodziewać się nowej odsłony Call of Duty. Zanim pocieknie ci ślinka na wieść o kolejnym Black Opsie, miej na uwadze, że IW zrobiło serię Modern Warfare i CoD: Ghosts. Jeśli nowa gra będzie sequelem, to raczej tego ostatniego tytułu.

www.infinityward.com

...i może nowy Battlefield

BIZ W dodatku w realiach pierwszej wojny światowej! Przynajmniej tak wynika z informacji opublikowanych w szwajcarskim sklepie World of Games. Jeśli wierzyć temu, co pojawiło się na stronie, „piątka" miałaby wyjść na pecety i nowe konsole 26 października. W tej chwili nie ma ani dziennej daty (pozostał sam miesiąc), a informacja o konwencji zniknęła całkowicie. Czekamy na oficjalne potwierdzenie.

www.wog.ch

Watch Dogs bez Asasyna?

BIZ Z raportu Ubi wynika, że do końca marca 2017 ukaże się nowe Watch Dogs. Przypominajka: na jego temat wypowiadał się wcześniej dyrektor kreatywny, tytuł pojawił się też na profilu LinkedIn programisty. Nie zdziwimy się, jeśli wyjdzie w tym roku

Ubi zdradziło, że w 2016 nie ukaże się żaden Asasyn. Nie powróci on też do corocznego cyklu wydawniczego, więc nowe (i późniejsze) WD ma szansę wypełnić tę lukę.

www.ubisoft.com

4,06

miliona z 12,6 miliona posiadaczy Wii U – a więc co trzecia osoba z tą konsolą! – kupiło Splatoona, kolorowego shootera, w którym strzela się farbą. Z opublikowanego przez Nintendo raportu na kończący się rok fiskalny wynika też, że wydany Super Mario Maker trafił do 3,34 miliona graczy.

www.nintendo.com

AKADEMIA CD-ACTION

PIERWSZY SEMESTR

Podczas prac nad 250 numerem zapragnęliśmy sprezentować wam coś, czego jeszcze w historii CDA nie było. Zamiast organizować konkurs na współpracownika postanowiliśmy pokazać wam naszą pracę od kuchni, nauczyć odsiewania PR-owych banialuków od konkretnych treści, skłonić do wnikliwego researchu, wytłumaczyć, na czym polega redakcja i korekta tekstu.

Już teraz możemy powiedzieć, że Akademia CD-Action okazała się dużym sukcesem.

- Do Akademii dołączyło grubo ponad 500 osób.
- Wysłaliście nam ok. 2000 prac.
- Na naszych łamach zadebiutowało 25 autorów.
- Na cdaction.pl pojawiło się 17 związanych z inicjatywą tekstów.

Jak to jednak bywa – po spędzonym na prokrastynacji semestrze i przekładaniu prac zaliczeniowych na wieczne nigdy studentów zaskakuje sesja egzaminacyjna. Pod tym względem Akademia CD-Action nie różni się wcale od innych uczelni.

Mamy dla was dwa zadania, które mogą zaowocować publikacją w piśmie dużych tekstów i wypłaceniem wierszówek. Studentów Bractwa Alfa poprosimy o napisanie epitafium dla Sillent Hills (do 3000 znaków ze spacjami). Żaków z Bractwa Gamma namawiamy natomiast do przyjrzenia się nadchodzącym ekranizacjom gier (6000 znaków ze spacjami).

Żeby jednak nie było zbyt prosto: sesja kończy się 22.03, a by do niej przystąpić, należy mieć zaliczone WSZYSTKIE zadania ze swojej grupy (zadania wspólne i konkursy nie są brane pod uwagę). Prace można wysyłać na adres akademia@cdaction.pl, podając w tytule mailu ksywkę, pod jaką figurujesz na naszym forum.

Panikarzy uspokajamy: dwa tygodnie to bardzo dużo czasu. Tych z was, którzy chcieliby w tym czasie dołączyć do naszej wesołej gromadki i błyskiem nadrobić zaległości, zapraszamy na stronę. Korzystając jeszcze z okazji wszystkim bardzo dziękujemy za zaangażowanie i uczciwą pracę w pierwszym semestrze. Nie pocichu liczymy zresztą na to, że znów nas (pozytywnie!) zaskoczycie.

akademia.cdaction.pl

JUŻ NA DNIACH

Division, The (MMO/akcja)
PC, PS4, XBO Taktyczny shooter Ubi hojnie sypie lootem i ikspekami. Ciekawe, czy to wystarczy, by zatrzymać przy sobie fanów gier akcji.

Pokkén Tournament (bijatyka)
Wii U Papkin nie może spać, bo bijatyka z pokémonami, dostępna do tej pory tylko na japońskich automatach, śni mu się po nocach.

Samorost 3 (przygodowa)
PC Trzecia część serii Amanity zaskoczyła nas rychłą datą premiery i wydaje się idealna w oczekiwaniu na ostatni odcinek The Dream Machine.

08.03 **11.03** **18.03** **24.03** **28.03**

Hitman (skradanka)
PC, PS4, XBO
Kolejne misje skradanki wydają się idealne, by wydawać je w odcinkach. A może wręcz przeciwnie.

Adr1ft (przygodowa)
PC Pierwszoosobowy tytuł w klimacie „Grawitacji", który zaczyna ekscytować enkiego.

LISTA PREMIER

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
MARZEC	
08 Division, The (MMO/akcja)	PC, PS4, XBO
08 Kholat (symulator spacerowicza)	PS4
08 Shardlight (przygodowa)	PC
10 The Guest (przygodowa/horror)	PC
11 Deathsmiles (shmup)	PC
11 Hitman (skradanka)	PC, PS4, XBO
17 EA Sports UFC 2 (sportowa)	PS4, XBO
17 Need for Speed (wyścigi)	PC
18 Pokkén Tournament (bijatyka)	Wii U
22 Lichdom: Battlemage (FPS)	PS4, XBO
24 Samorost 3 (przygodowa)	PC
24 Slain! (akcja)	PC
24 TrackMania Turbo (wyścigi)	PC, PS4, XBO
28 Adr1ft (przygodowa)	PC
29 Tropico 5 (ekonomiczna)	XBO
Banner Saga 2, The (strategiczna/taktyczna)	PC, PS4, XBO
Battlefleet Gothic: Armada (strategiczna)	PC
Count Lucanor, The (przygodowa/akcja)	PC
Day of the Tentacle Remastered (przygodowa)	PC, PS4, PSV
Descent: Underground (MOBA/FPS)	PC
Superhot (FPS/strategiczna)	XBO
KWIECIEŃ	
05 Assassin's Creed Chronicles (platformowa)	PSV
05 Quantum Break (akcja)	PC, XBO
12 Dark Souls III (akcja/RPG)	PC, PS4, XBO
20 Ratchet & Clank (platformowa)	PS4
26 Lumo (przygodowa/logiczna)	PC
27 Uncharted 4: Kres złodzieja (akcja)	PS4
28 Total War: Warhammer (strategiczna)	PC
Star Fox Zero (akcja)	Wii U

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
MAJ	
03 Battleborn (FPS/MOBA)	PC, PS4, XBO
13 Doom (FPS)	PC, PS4, XBO
20 Homefront: The Revolution (FPS)	PC, PS4, XBO
26 Mirror's Edge: Catalyst (akcja)	PC, PS4, XBO
27 Sherlock Holmes: The Devil's... (przygodowa)	PC, PS4, XBO
Dangerous Golf (akcja)	PC, PS4, XBO
Resident Evil: Umbrella Corps (FPS/akcja)	PC, PS4
CZERWIEC	
03 Assetto Corsa (wyścigi)	PS4, XBO
10 Guilty Gear Xrd -Revelator- (bijatyka)	PS3, PS4
28 Lego Star Wars: Przebudzenie Mocy (akcja)	PC, PS3, PS4, PSV, X360, XBO, 3DS, Wii U
Ark: Survival Evolved (survival)	PC, PS4, XBO
No Man's Sky (space sim)	PS4
II KWARTAŁ	
Darkest Dungeon (RPG/taktyczna)	PS4, PSV
Dishonored 2 (skradanka)	PC, PS4, XBO
Hyper Light Drifter (akcja)	PC
Inversus (logiczna/akcja)	PS4
IS Defense (celowniczek)	PC
Long Dark, The (survival)	PC, XBO
Mighty no. 9 (platformowa)	PC, PS3, PS4, PSV, X360, XBO, Wii U, 3DS
Observatorium (logiczna)	PC
Ori and the Blind Forest: Definitive... (platformowa)	PC, XBO
Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2 (akcja)	PC, PS4, XBO
Postal Redux (akcja)	PC, PS4
Prison Architect (ekonomiczna)	PS4, X360, XBO
ReCore (akcja)	XBO
Sniper: Ghost Warrior 3 (FPS)	PC, PS4, XBO

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
SIERPIEŃ	
23 Deus Ex: Rozłam ludzkości (RPG/FPS)	PC, PS4, XBO
WRZESIEŃ	
Journey Down, The – akt 3 (przygodowa)	PC, iOS
Tsioque (przygodowa)	PC
III KWARTAŁ	
God Eater 2: Rage Burst (akcja)	PC, PS4, PSV
Kingdom Come: Deliverance (RPG)	PC, PS4, XBO
Muv-Luv Alternative (visual novel)	PC, PSV, And
Necropolis (akcja/RPG)	PC, PS4, XBO
Psychonauts (platformowa)	PS4
Song of the Deep (metroidvania)	PC, PS4, XBO
Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants... (akcja)	PC, PS4, XBO
Warhammer 40,000: Eternal Crusade (MMO/akcja)	PC, PS4, XBO
PAŹDZIERNIK	
Friday the 13th: The Game (akcja)	PC, PS4, XBO
Hero's Song (RPG)	PC
Yooka-Laylee (platformowa)	PC, PS4, XBO, Wii U
GRUDZIEŃ	
Battle Chasers: Nightwar (jRPG)	PC, PS4, XBO
IV KWARTAŁ	
Forest of Sleep (przygodowa)	PC, And, iOS
Gears of War 4 (akcja)	XBO
Halo Wars 2 (RTS)	PC, XBO
Mass Effect: Andromeda (akcja)	PC, PS4, XBO
Night in the Woods (przygodowa/platformowa)	PC, PS4
Outlast 2 (survival horror)	PC, PS4, XBO
Planet Coaster (tycoon)	PC
Rise of the Tomb Raider (akcja)	PS4
Star Citizen (space sim)	PC
Syberia III (przygodowa)	PC

Dział Info przygotowali: Skier, Papkin.

- PRODUCENT: TT GAMES
- DATA WYDANIA: 28 CZERWCA 2016
- MULTI: LOKALNY CO-OP DLA 2 OSÓB
- WWW.TTGAMES.COM
- GATUNEK: AKCJA

W wachlarzu grywalnych postaci nie zabraknie BB-8.

LEGO GWIEZDNE WOJNY PRZEBUDZENIE MOCY

Widziała stormtrooperów w jacuzzi: **9kier**

Produkcjom TT zarzuca się najczęściej to, że jedyne, co się w nich zmienia, to film, na jakim bazują. Z Przebudzeniem Mocy jest podobnie – to żadna rewolucja – ale developerzy próbują rozruszać dobrze znaną od lat formułę nowymi sztuczkami.

Mniej i rzadziej

Wygląda na to, że rozpoczęta „Przebudzeniem Mocy" nowa gwiezdnowojenna trylogia będzie jedyną, w której każdy film zostanie zaszczycony osobną grą. Każdą z dotychczasowych serii TT zamknęło w jednym tytule (wydanym kolejno w 2005 i 2006 roku), a później połączyło w ramach Lego Star Wars: The Complete Saga. Spodziewam się, że po ukończeniu trzeciej trylogii gracze mogą oczekiwać Jeszcze Bardziej Kompletnej Sagi.

Traveller's Tales jest na bieżąco z największymi kinowymi hitami, więc egranizacja „Przebudzenia Mocy", powstająca zresztą od blisko roku, była takim samym pewniakiem jak to, że Undertale trafi do finału tegorocznego IGF-u.

Podczas wizyty w londyńskiej siedzibie Warner Bros. nie miałam niestety okazji chwycić pada, ale przypatrzyłam się kilku sekwencjom i zapytałam o to, co najważniejsze: czy w końcu da się zagrać w prawdziwym, sieciowym multiplayerze? Niestety nie mam tutaj dobrych wiadomości – największa bolączka serii, czyli wyłącznie lokalna kooperacja, trapić będzie też Przebudzenie Mocy. Gracze standardowo zabawią się zarówno w bazującej na filmowym scenariuszu (zresztą nie tylko jednym, o czym później) kampanii, jak i w swobodniejszym w kwestii bohaterów trybie wolnej gry.

Blaster na rany

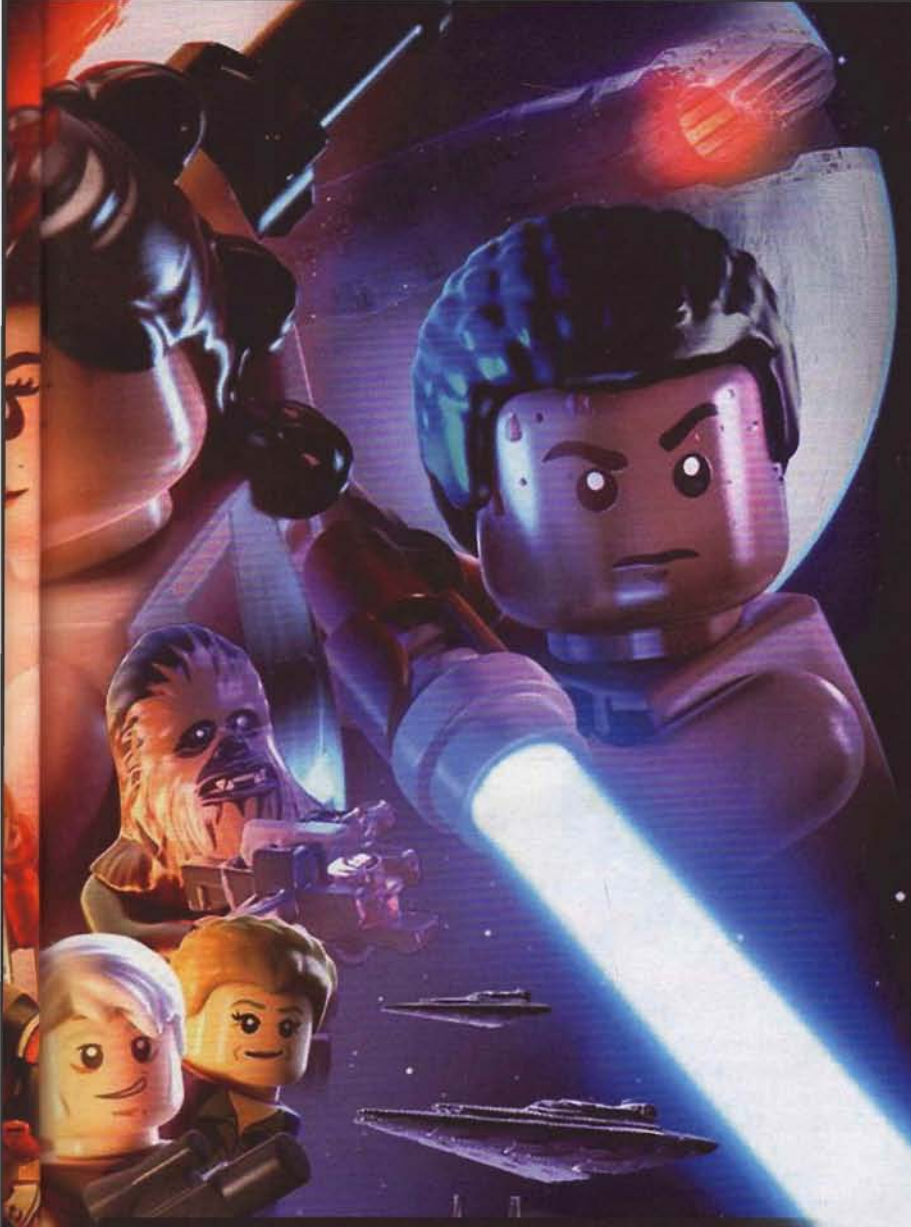
Mam dwie dobre nowiny dla tych, którzy powoli dosyć już mają jedzenia tego samego dania. W nadchodzącej grze z Lego nie tylko **postrzelasz sobie zza osłon** niemal jak w prawdziwym shooterze, ale także spędzisz więcej czasu, majstrując przy klockach. Przebudzenie Mocy zaoferuje okazjonalne blasterowe bitwy, w trakcie których możesz mieć pewność, że rozlecisz się na kawałki, jeśli tylko choć na chwilę wyskoczysz zza osłony. Jedynym rozwiązaniem jest ukrycie bohaterów za specjalnym elementem otoczenia (czemu towarzyszy zmiana perspektywy kamery na widok zza ramienia aktywnej postaci), a potem zdjęcie odsłoniętych przeciwników za pomocą celownika, zbudowanie czegoś z pobliskiego stosu klocków czy użycie specjalnej umiejętności. Nowy w serii mechanizm walki widziałam zarówno w sekwencji na Endorze, do której jeszcze wrócę, jak i we fragmencie „Przebudzenia Mocy", w którym Finn, Han Solo i Chewie ruszali na ratunek Rey. Tam też miałam okazję dokładniej przyjrzeć się ich specjalnym umiejętnościom. Niektóre poziomy wymagały, by Chewbacca ciągnął coś, ile sił w łapach, albo zdetonował ładunek. Z kolei Han Solo wyposażony był w harpun, a Finn w miecz świetlny, który wypalał w ścianach okrągłe dziury.

W Lego: Przebudzeniu Mocy pojawi się strzelanie zza osłon.

Sekwencja, w której trio usiłowało dostać się do bazy, pokazała jeszcze jeden nowy element w serii. Do tej pory podrygujące kupki klocków pozwalały na stworzenie jednej konstrukcji – czy to poprzez samoczynne ich ułożenie (większość gier Lego), czy to poprzez crafting w postaci męczącej minigierki (Hobbit). **W Przebudzeniu Mocy z jednego stosiku klocków złożysz kilka konstrukcji pełniących różne funkcje.** Gdy okazało się, że baza Starkiller jest dobrze strzeżona przez przeważających liczebnie stormtrooperów, dało się podejść ich taktycznie, decydując się na zbudowanie plującej śnieżkami maszyny oraz dymiącego, ograniczającego widoczność ustrojstwa. Przeciwnicy, którzy zginęli od białych kulek, nie zostawiali niestety monetek, ale z tej samej górki klocków można było także ulepić bałwana, którego jedyną funkcją jest obsypanie gracza pieniędzmi.

Budować da się również, przesiadując za osłoną, a najciekawsze jest to, że zmysł architekta pozwalający na wykorzystanie otoczenia będą też ponoć mieli zapewne silnie oskryptowani przeciwnicy.

Prowadzący prezentację developer swobodnie przeskakiwał między sekwencjami



Cokolwiek tu napiszemy, ktoś wytknie nam rasizm.

I już się nie martw aż do końca swych dni!

Strój Rey ma przede wszystkim nie prowokować.

i dopiero na samym końcu pokazał mi to, co chronologicznie powinno znaleźć się gdzieś na początku – Rey w towarzystwie przesłodkiego droida BB-8 w czasie ich pobytu na Jakku. Przyznam, że spodobał mi się lekki posmak postapo, jaki tchnął z walającego się po pustynnej mapie złomu, a przede wszystkim z kolejnych zgonów, jakich doświadczył twórca, gdy nie zauważył platformy i uparcie próbował niczym w Mirror's Edge'u przebiec po ścianie na zbyt dużą odległość.

Z innej beczki

Developerom zależy na ciągłości fabularnej – i bez dwóch zdań także na wywołaniu sentymentu – w związku z czym wbrew temu, co sugeruje tytuł, **Przebudzenie Mocy nie będzie oparte tylko na wydarzeniach z kinowej „siódemki"**. W Londynie widziałam przynajmniej dwa fragmenty bazujące na szóstej części sagi. W pierwszej Han Solo, Leia i Chewie brali udział w znanej z „Powrotu Jedi" bitwie o Endor, depcząc po bujnej florze i korzystając z dobrodziejstwa osłon. W innej, późniejszej chronologicznie, Lando i Nien Numb ruszyli na misję mającą na celu zniszczenie serca Gwiazdy Śmierci – zamiast spektakularnie eksplodować baza po prostu zniknęła, co było na swój sposób zabawne, ale najprawdopodobniej wynikało z niedopracowanych jeszcze animacji.

Podpytałam trochę o latanie i wygląda na to, że jak szybując „tunelowo", będziesz miał do wyboru różne trasy, tak niektóre sekwencje dadzą ci pełną swobodę. Jeśli grałeś w Battlefronta, w zasadzie wiesz już wszystko. Maszyny nie tylko mogą dostać kopa do prędkości i wykonują w powietrzu wyrafinowane manewry gubiące, lecz także – mam wrażenie – atakują w podobny sposób, próbując jak najdłużej utrzymać wrogie jednostki na muszce.

Wszystko wskazuje też na to, że scenarzyści zagrzebali się w dodatkowych historiach, przedstawiających wydarzenia rozgrywające się między „szóstką" a „siódemką". Próbowałam dowiedzieć się, na czym będzie bazować siedem tego typu lokacji – zwłaszcza że przecież wraz z przejęciem praw do marki przez Disneya wiele książek i komiksów wyleciało z gwiezdnowojennego kanonu. Niestety developer milczał jak postacie w czasie niektórych, nie w pełni jeszcze udźwiękowionych dialogów. Plus jest taki, że zobaczyłam to, co najważniejsze, czyli stormtrooperów w jacuzzi (czy też, hihu hihu, w Jakkuzi), i jestem przekonana, że jeśli nowe elementy wystarczą do odświeżenia wytartej formuły, będę się bawić w co-opie lepiej niż na grudniowym seansie. |CDA|

20 LAT

Pierwszą całokompaktową premierą na naszej płycie był znakomity pinball TimeShock i świat w tym czasie był w szoku, że się nam to udało.

- PRODUCENT: BEHAVIOUR
- DATA PREMIERY: NIBY 2016
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 175 ZŁ)
- OPŁATY: MIKROPŁATNOŚCI
- WWW.ETERNALCRUSADE.COM

- GATUNEK: AKCJA/MMO

JUŻ GRALIŚMY!

TYLKO ONLINE

WARHAMMER 40,000

ETERNAL CRUSADE

20 LAT

CD-Action urodziło się w 1996 roku, podobnie jak Lara Croft, Duke Nukem 3D, Quake i Resident Evil. Dobry rocznik.

Piąstkuje mocno: **gem**

Dawno, dawno temu, kiedy istniało jeszcze imperium THQ, w produkcji było Dark Millenium Online – WoW w uniwersum WH40K. Dziś ani THQ, ani DMO już nie ma, a jedynym MMO, na jakie mogą liczyć fani space marines i całej reszty, jest Eternal Crusade.

Predator, rhino, kosmiczny marine. Na pierwszy rzut oka zupełnie w porządku.

Jak na razie jednak Eternal Crusade wspólne z Dark Millenium Online ma jedynie warhammerowe korzenie. Obecny wczesny dostęp to coś na kształt technicznej alfy, zwykle na granicy grywalności, a czasem także poza nią. Sprowadza się do PvP z użyciem pojazdów, a tym samym bliższe jest Battlefrontowi niż The Old Republic. Planowane jest wprawdzie PvE z proceduralnie generowanymi „podziemiami" i „arenami", jednak – powtórzę – na razie zdaje się to kwestią przyszłości tak odległej, że w zasadzie nierealnej. Mówi się przy tym, co ciekawe, że w roli przeciwników wystąpić mają tyranidzi, ale czy tak naprawdę będzie, tylko Imperator raczy wiedzieć.

Battlefront 40,000

Warhammer 40,000: Eternal Crusade to zatem – stan na teraz – gra, w której dwie drużyny „symetrycznych" space marines oraz space marines chaosu (w planach są także orkowie i eldarowie), tłucze się w okolicach strategicznych lokacji przy użyciu pięści (typu „power"), bolterów, czarów, a czasem również transporterów opancerzonych. Jednostki są przy tym zaskakująco mobilne – dysponują sprintem i unikiem, a nawet plecakiem rakietowym, co od czasu do czasu umożliwia uniknięcie szarży wściekłego Rhino czy Predatora. Gra zachowuje przy tym perspektywę trzeciej osoby, co pozwala docenić widowiskowość walki z jednej strony i wysoką jakość animacji z drugiej.

Ogromny nacisk położono w Eternal Crusade na niepowtarzalność postaci gracza. Do wyboru jest pięć zakonów lojalistów (w tym Blood Angels i Ultramarines) i pięć legionów zdrajców (np. Word Bearers i Night Lords). Ponadto w każdym przypadku wybierać można spośród pięciu klas postaci (ciężki devastator, skoczny assault oraz magiczny „aspiring sorcerer") i każdą z nich wyposażać wedle uznania w broń do walki wręcz i zasięgową, ale także ich modyfikacje i dodatkowy ekwipunek, co daje setki opcji, których wzorce można zapisać i wykorzystywać w walkach. Dostęp do nich zdobywa się, gromadząc punkty doświadczenia na każdej postaci i odblokowując je w drzewku rozwoju, tudzież za prawdziwą kasę™. Za otrzymaną walutę wykupić można będzie także dostęp do klasy bohaterskiej.

Niestety na razie wcale nie warto.

Na razie jednak jest z tego niewiele. Testowana wersja alfa służy głównie równoważeniu walki, ale kolejne zabawki – jak choćby power fists – pojawiają się sporadycznie. Na szczęście jednak **rozgrywka jest szybka i brutalna** już teraz i gdyby nie nieznośne chwilami warunki na lagującym serwerze (ten rozdygotany framerate!), ogrywanie jej nie było mi niemiłe. Zwłaszcza że obicie przeciwnika nie tyle zabija go, ile rzuca na kolana, co umożliwia dokonanie brutalnej egzekucji. Istnieje też prosty, ale potencjalnie obiecujący system gestów i komunikatów pozwalający pokazać wszem wobec, że lepiej jest zginąć dla Imperatora niż żyć dla siebie!

Za Imperatora!

I wreszcie nieźle zapowiada się metagra strategiczna, która finalnie spiąć ma te wszystkie niezliczone starcia w uniwersalną, nieskończoną wojnę ras o ich przestrzenie życiowe. Twórcy mają przy tym świadomość, że niektóre frakcje z łaski Imperatora będą silniejsze niż inne, i wprowadzają czynnik balansujący w postaci kierowanych przez AI tyranidów. Naturalnie musimy uwierzyć im na słowo – tak samo zresztą jak w to, że w przyszłości prócz meczów 30 na 30 będzie można także grać w oblężenia Twierdz z 99 innymi osobami naraz. Na razie jednak, jak z rozbrajającą szczerością przyznają sami twórcy, są plany, ale nie ma technologii.

Właśnie dlatego choć premiera Warhammera 40,000: Eternal Crusade planowana jest na lato, to wcale nie zdziwiłbym się, gdybyśmy musieli poczekać na nią nieco dłużej. Jest też coś jeszcze: **pierwszy raz grę widzieliśmy na którychś targach ze trzy albo cztery lata temu i szczerze mówiąc, nie bardzo można zauważyć znaczący postęp.** A co gorsza, wciąż nie jestem przekonany, czy chcę przeżywać swoje życiowe marzenie bycia space marine właśnie w ten sposób. |CDA|

CIESZY

- Warhammer 40,000
- animacje i gesty
- ogólny potencjał

NIEPOKOI

- bardzo powolny postęp prac
- brak technologii

Co z DoW3?

Pamiętacie jeszcze Dawn of War? Ta znakomita strategia w czasie rzeczywistym, przekształcona w „dwójce" w średnio moim zdaniem udanego run'n'guna – po upadku THQ znalazła się w limbo. Na szczęście prawa do tytułu nabyła Sega, która zupełnym przypadkiem kontroluje także studio Relic, więc „trójka" zdaje się tylko kwestią czasu. Może na E3?

Purystom nie spodoba się przemieszanie różnych zakonów.

Wygląd nie uzasadnia klatkowania.

- PRODUCENT: JAGEX GAMES STUDIO
- DATA WYDANIA: 2016
- JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ NA OTWARTĄ BETĘ (DO 23.03)
- MULTI: 1 NA 1
- WWW.RSCHRONICLE.COM

JUŻ GRALIŚMY!

- GATUNEK: KARCIANKA

CHRONICLE
—RUNESCAPE LEGENDS—

Nie miał ręki nieboszczyka: **Papkin**

Chronicle to odpowiednik byłej dziewczyny, którą zapraszasz na kawę już po tym, jak zaliczyliście te wszystkie farmazony o „pozostaniu przyjaciółmi" i „potrzebie widzenia się z innymi". O dziwo jednak – z tą akurat panną faktycznie chce się po rozstaniu kumplować.

„Karty księgi" nabierają tu dodatkowego znaczenia.

Figurscy byli w swych spotkaniach wyjątkowo wylewni.

Jagex nie stawia wszystkiego na jedną kartę priorytetem studia pozostaje staruszek RuneScape, w którego wciąż trzeba pompować cotygodniową kroplówkę aktualizacji. Studio ma jednak pomysł na odzyskanie teoretycznie straconego elektoratu ludzi, dla których fantastyczny Gielinor był ongiś bliższy niż świat za oknem, ale dziś są żonaci i dzieciaci (a w najgorszym wypadku: także pękaci). Stąd pomysł na zapowiedzianego właśnie Idle'a (patrz: dział Info) i stąd start Chronicle **karcianki przystępnej, a zarazem pęczniejącej od nawiązań do dużego brata**.

Księga tajemnicza

„Legendy", na tle Hearthstone'a z przyległościami, wyróżniają się powinowactwem z grami planszowymi. Gdy już obaj gracze zasiądą naprzeciw siebie i wyciągną talie (wylosowane z przygotowanych zawczasu zestawów), otwiera się diorama, z której wyrastają tła rodem z sieciówki. Na każdej ze stronic-lokacji mamy cztery miejsca na ułożenie kart, z jakimi figurkowa reprezentacja naszego bohatera będzie się musiała zmierzyć.

A skoro już o bohaterach: nim jeszcze nastąpi rozdanie, trzeba nam zdecydować się na jednego z kilku awatarów. Wybór nie jest bynajmniej kosmetyczny, bo każda z postaci dysponuje zupełnie inną talią. Wampir (znana z MMO Lady Vanescula) trzyma za pazuchą karty kradnące graczom i potworom punkty zdrowia, kowal (także znajoma Linza) zajmuje się głównie doskonaleniem gwarantującego buffy rynsztunku. **Każda z runescape'owych legend to zupełnie inny sposób prowadzenia rozgrywki.**

Jeszcze jedno kiedy już zdecydujecie się na wasze grywalne „ja", szczerze polecam pogrzebać mu (jej?) w decku. Granie zestawem przygotowanym przez twórców przypomina bowiem próbę uczestnictwa w turnieju szermierczym, mając u boku nie szpadę, ale rozgotowaną parówkę.

W otwarte karty

Runescape siada do stołu z nowinką, jaka różnicuje grę od innych CCG – **wyciągane przez nas karty oddziałują przede wszystkim na naszą postać, a nie na wroga**. Każdą rozgrywkę konstruujemy w pewnym sensie sami – to my dobieramy z talii potwory (zresztą zaczerpnięte z RS-a, a jakże!), z jakimi będziemy się za moment tłuc, to my wykładamy na mapę skarby (zazwyczaj zapewniające premie do ataku i obrony) i to my ustawiamy na niej popleczników.

W teorii po przebieżce przez pięć „rozdziałów" (a zatem: pięć lokacji z czterema miejscami na karty każda) bohaterowie stają naprzeciw siebie i okładają się po buziach aż do momentu, gdy pasek zdrowia jednego z nich spadnie do zera. I nasza w tym głowa, by protagonista miał w momencie pojedynku więcej punktów życia i wyższy atak! W praktyce jednak – rzadko która rozgrywka trwa aż pięć rund. Zbyt wiele kartoników doprowadza do wymian razów między graczami bądź pozwala wzmocnić potwory, z jakimi bić się będzie konkurent.

Podczas supersłodkiej „piętnastki" RuneScape'a wertowałem Kronikę przez dobrych kilka godzin. Dość, by opatrzyć tytuł przymiotnikami „przyjazny", „dynamiczny" i „autorski", ale zbyt krótko, aby snuć tutaj rozważania na temat balansu talii czy wieszczyć grze potencjalną długowieczność. To ładny (również wizualnie) ukłon w kierunku fanów RS-a, a zarazem samodzielny tytuł, w który można pocinać nawet bez świadomości, co to właściwie jest Gorak i TokHaar-Hur. Jeśli macie chęć powiedzieć mu „sprawdzam", okazja nadarzy się już 23 marca. |CDA|

CIESZY

- ⊞ przystępna
- ⊞ rzeczywiście autorska
- ⊞ nawiązuje do RuneScape'a, ale nie wymaga znajomości uniwersum

NIEPOKOI

- ⊟ ciołkowata AI
- ⊟ może się wyłożyć na balansie talii

Nowe rozdanie

Beta, którą wy będziecie ogrywać, ma się nieco różnić od builda udostępnionego na poczet zamkniętych testów. Pojawią się kolejne Legendy (tj. bohaterowie z własnymi zestawami kart) i dodatkowy tryb (dungeoneering). W pełnej wersji rozegramy natomiast pełnowartościową, fabularną kampanię.

- PRODUCENT: AXOLOT GAMES
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 88 ZŁ)
- MULTI: BĘDZIE
- WWW.SCRAPMECHANIC.COM
- GATUNEK: SANDBOX

JUŻ GRALIŚMY!

SCRAP MECHANIC

Układa: **Krigore**

Dla mnie to jest trochę taki klon Minecrafta: dostajesz sporo części i montujesz sobie z nich teoretycznie pojazdy. W praktyce jednak można zrobić niemal wszystko. Karuzelę, dom, samolot. Nawet kombajn do zbierania kur po wioskach.

Pojazdy można ozdabiać.

Od strony mechaniki zabawa jest prosta: łączymy ze sobą np. kierownicę i łożyska, by koła skręcały.

W żadnej innej grze nie udało mi się stworzyć jeżdżącej piramidy i odrzutowego faliusa. A tu – proszę: parę klocków, koła, łożyska, odpowiednie silniki wraz z układem kierowniczym. Tadam! Można budzić zgorszenie wśród faraonów i purytanów. Możliwości jednak, podobnie zresztą jak dostępnych części, jest dużo więcej.

Ja kudłaty, durnowaty...

Trybu przetrwania, który zapewne będzie głównym daniem gry, na razie brakuje. **Wczesny dostęp ogranicza nas do budowy wszelakich maszyn jeżdżących i latających** z obecnych w przyborniku części. Szkieletem w każdym przypadku jest lepiona z sześcianów konstrukcja, do której dodajemy interesujące nas układy napędowe, sterowanie i inne bajery. Obsługa jest prosta jak schemat działania wykałaczki: wybieramy interesującą nas część, układamy na podnośniku i tak do skutku – aż wymarzona maszyna nabierze pożądanych kształtów. Pod koniec trzeba jeszcze przy użyciu specjalnego narzędzia spiąć wszystkie części, by współpracowały tak, jak prawidła mechaniki przykazały. Ale to też nic skomplikowanego, trzeba np. przeciągnąć linię, która połączy kierownicę z łożyskiem odpowiadającym za skręcanie kół. Niekiedy wystarczy zwyczajne kliknięcie, by np. ustalić pożądany kierunek obrotu łożyska czy koła. Po skończonej budowie pozostaje usunąć podnośnik i już można zasuwać po bezdrożach.

Oczywiście na samym początku wypada poznać podstawowe zasady i przyswoić pewne proponowane przez twórców gry schematy. Nie jest to jednak nic strasznego, bo pod ręką zawsze mamy podręcznik mechanika, gdzie krok po kroku przedstawione są przykładowe konstrukcje. Wygląda to trochę jak instrukcja budowy pojazdów z serii Lego Technic lub składanie mebli z Ikei – **połapiesię więc w tym wszystkim nawet człowiek, który szuka kątów w okręgu** i wbija gwoździe w beton czapką.

...i buduję dziwne graty!

Oprócz podstawowych części, dostępnych od początku w przyborniku, mamy cały stos dodatkowych ukryty we wkipunku. By z nich skorzystać, trzeba je przeciągnąć do paska skrótów, który, nawiasem mówiąc, oferuje trochę za mało slotów, przez co jest na dłuższą metę niewygodny.

W plecaku znajdziemy wiele elementów, które polepszają działanie lub wygląd wehikułu. Można np. rozbudować zawieszenie o resory tradycyjne albo terenowe, przez co auto będzie się lepiej trzymać gruntu. Są też różnego rodzaju ozdobniki, chociażby w postaci emblematu czaszki lub innych, podobnych tabliczek, z kolei fani bardziej skomplikowanego majsterkowania znajdą np. przełączniki. Jest też sporo gratów, o których trudno powiedzieć, jakie mają zastosowanie – skrzynia z jakimiś roślinami najlepszym przykładem. Zapewne przydadzą się w trybie przetrwania.

Brak tego ostatniego jest chyba najpoważniejszą wadą wczesnego dostępu – **możemy się tu pobawić w tworzenie pojazdów, co samo w sobie jest bardzo przyjemne, ale na razie nic z tego nie wynika**. No, chyba że ktoś chce po prostu budować, i to mu wystarczy. A rzeczywiście można tu zrobić prawdziwe cudeńka: widziałem karuzele, tiry, czołgi, nawet całe fortece z otwieranymi drzwiami, tajnymi przejściami czy zwodzonymi mostami. Jak widać, **mechanizmy powołane do tworzenia maszyn można równie dobrze wykorzystać w budownictwie**. Nie zmienia to jednak faktu, że tryb przetrwania to jak dotąd zagadka. Nie wiadomo, jakie zasady będą rządzić pozyskiwaniem elementów pojazdów czy jak ograniczona będzie konstrukcja tych ostatnich. Każda część jest niby już teraz opisana parametrem wagi i im ich więcej, tym bardziej obciążony jest silnik. Moją kamienną piramidą mogłem jednak jeździć bez większych przeszkód. Trzeba się po prostu uzbroić w cierpliwość, poczekać na wzbogacenie gry i mieć nadzieję, że te wszystkie wspaniałe maszyny, które można tutaj konstruować, nie zagrzebią się w piachu tego potencjalnie ciekawego sandboksa. Wrócę do Scrap Mechanica na pewno! |CDA|

CIESZY

- oryginalna, ładna grafika
- duża swoboda w budowaniu pojazdów
- prosta obsługa dostępnej mechaniki
- ładniejszy niż Minecraft

NIEPOKOI

- nie wiadomo, jak będzie wyglądał tryb przetrwania
- miejscami trochę zbyt ubogi interfejs

SCRAP MECHANIC

Inspiracje

Scrap Mechanic to gra dla domorosłych mechaników, więc dość naturalne wydaje się porównanie do stareńkiego The Incredible Machine. Trochę tu zabawy znanej z Garry's Mod do Half-Life'a, pobrzmiewają nawet echa Car Mechanic Simulatora, choć bardziej w postaci idei niż konkretnych rozwiązań. No i rzecz jasna Minecraft – skojarzenia z produkcją Notcha nasuwają się na widok kanciastych, zbudowanych z klocków konstrukcji.

- PRODUCENT: 22CANS
- DATA WYDANIA: 2016
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 60 ZŁ, ZA DARMO DLA POSIADACZY GODUSA)
- MULTI: BRAK
- WWW.22CANS.COM

- GATUNEK: RTS

JUŻ GRALIŚMY!

GODUS WARS

Prośba o wyspy szczęśliwe...

Wiarołomcą okazał się: **Papkin**

Peter Molyneux obiecał ostatnio, że będzie rozmawiał o grach tylko wtedy, gdy będzie miał co pokazać. Słowa dotrzymał, ale gadać, tak po prawdzie, nie ma o czym.

...została zlekceważona.

Oddawszy broń i odznakę Lionhead, Molyneux rozpoczął działalność pod szyldem 22cans. Jego Godus zaliczył jednak falstart, a na młode studio posypały się nieomal biblijne gromy. Zła prasa sprawiła, że architekt Black & White'a zamilkł na niemal rok. Ale wrócił. Z nową grą.

Ręka nieboszczyka

Mamy za sobą dwa akapity, a jeszcze nie powiedzieliśmy sobie ani słowa o tym, czym właściwie jest Godus Wars. I nie mam ztego tytułu wyrzutów sumienia, bo na opis wrażeń nie potrzeba mi wcale wiele miejsca. Kreśląc założenia spin-offa „dużego" Godusa, 22cans skrzyżowało klasycznego RTS-a i god game, odrywając od obu tak pokaźne połacie tkanki, że scena biczowania Chrystusa w „Pasji" przypomina przy ich wysiłkach pieszczotę.

Zanim przystąpimy do zabawy (?), gra prosi o wybór jednego z bogów, dysponujących różnymi kartami (ta przyspieszy dową naszej osady, ale i modlitwą, jaka (wespół z klikaniem na drzewa i kamulce... nie pytajcie) zapewnia nam punkty wiary. Słowem: walutę, za którą możemy użyć wspomnianych wcześniej kart bądź wznieść fortece, gdzie rekrutujemy żołnierzy. Jak się już może domyślacie, domy i fortece to dwa podstawowe typy „budyneczków". Dwa z trzech.

Ponieważ nie da się sprawdzić w starciu z żywym intelektem, cała nadzieja leży w roztropności AI. Tę jednak ograć łatwo. Wystarczy szybko podnająć oddział łuczników, przyspieszyć ich odpowiednią kartą i ruszyć na tańce wokół „słupa wiary" wznoszącego się pośrodku wrogiej osady. W połowie przypadków oponent nie zdąży nawet zwerbować obrońców, a nasz rush okaże się skuteczny. W drugiej połowie trzeba zawezwać ze trzy regimenty i osłaniać naszych

Wszystkiego jest tu za mało, a to, co jest, nie rokuje dobrze.

oddziały, ta zwiększy ich atak, a ta obronę). Kilka kliknięć myszą później rozpoczynamy kampanijkę przeciw konkurencyjnemu demiurgowi. Ta polega na przejmowaniu (w kilkunastu potyczkach) bliźniaczo podobnych prowincyjek za pomocą powoływanych w budyneczkach jednosteczek.

Owszem, jestem krakusem, ale zdrobnień użyłem wcale nie dlatego. **W Godus Wars wszystkiego jest za mało i wszystko jest zbyt błahe.** Rodzajów „jednosteczek" mamy sztuk trzy (pierwsza wersja steamowego opisu obiecywała 50, ale szybko ten „nowoczesny marketing" powściągnięto) – roboli, łuczników i katapulty. Zwykli zjadacze chleba zajmują się nie tylko rozbu- „przejmujących" przez kilkadziesiąt sekund, stale pacyfikując nieśmiały opór.

Sandman

Teoretycznie mamy tu jakieś urozmaicenie, bo przecież niemal co rundę zdobywamy kolejne karty, a przed każdym scenariuszem gra losuje jakiś modyfikator w rodzaju „użycie mocy jest droższe" (swoją drogą: faktycznie jest, ale nie wiadomo, o ile, bo interfejs tego nie sygnalizuje) albo „wyznawcy przyrastają szybciej". Ale to wszystko marginalne sprawy, rdzeń rozgrywki zostaje ten sam. W efekcie **gra zaczyna nużyć po godzinie**, przy drugiej tęskno wygląda się w stronę kupionych na GoG-u Populousów, a trzecią rozegrałem wyłącznie z kronikarskiego obowiązku. Jakby tego było mało – tytuł niedobrze nam opowiada, o co w nim właściwie chodzi, i tego, że moi wyznawcy nie budują domostw, bo nie zajmuję się „ręcznym" spłaszczaniem gleby, dowiedziałem się kompletnie przypadkiem. Oprawa aż krzyczy: „hej, powstałam na Unity za małe pieniądze", a ścieżka dźwiękowa jest kompletnie nijaka.

Molyneux obiecał powściągnąć ambicje. I powściągnął je, kłaniam się w pas. Ale jego nowy tytuł to jakaś przedziwna wprawka do czegoś większego, którą na tym etapie projektant nie powinien się dzielić ze światem. Zawartości jest tu kryminalnie mało, a to, co jest, nie rokuje dobrze. **Przykro patrzeć, jak legenda branży, ba, gość, który stworzył pierwszą „grę w boga", firmuje swoim nazwiskiem produkt tak nędzny.** Godus Wars to już właściwie autoparodia. [CDA]

CIESZY

- **jednym z przeciwników jest Henderson (patrz: ramka)**

NIEPOKOI

- **raptem dwie jednostki ofensywne**
- **...w których słowniku nie występuje „pathfinding"**
- **prosta, nudna, schematyczna**
- **kiepska AI**
- **przymusza do bezsensownej klikaniny**
- **nie oferuje żadnego wyzwania i żadnej głębi**

20 LAT

Pierwotne nazwa CDA miała brzmieć „CD-Power", ale okazało się, że takie pismo już istnieje (w Australii).

Nieciekawość

Curiosity, pierwszy projekt młodzików z 22cans, okazał się mobilną aplikacją, każącą nam przekopywać się przez wielką kostkę, wewnątrz której miało się znaleźć „coś dużego". „Czymś dużym" była obietnica, jaką projektant złożył zwycięzcy eksperymentu. Ów miał zostać w Godusie „bogiem bogów", realnie wpływać na kształt nowego tytułu, a w dodatku otrzymywać część zysków z jego sprzedaży. Minęły niemal trzy lata, a Bryan Henderson nie otrzymał ani złotówki. By mu to zrekompensować, pod koniec lutego ekipa GameBundle.com wystartowała ze zbiórką funduszy dla zapomnianego boga.

- PRODUCENT: FROM SOFTWARE
- DATA WYDANIA: 12 KWIETNIA 2016
- JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ, PREMIERA ZA PASEM
- MULTI: DO 6 OSÓB
- BLOG.DARKSOULS3.COM
- GATUNEK: AKCJA

JUŻ GRALIŚMY!

20 LAT

Jakkolwiek nieprawdopodobnie to brzmi, CD-Action jest starsze niż Google i YouTube, o Facebooku nie wspominając.

DARK SOULS III

Nie wyzionął ducha: **Papkin**

Oceniając nowe Soulsy, muszę powiedzieć z całą stanowczością, że są one... (CIACH!).

Że to już? Godzina testów, cześć, pa, buziaki, weź sobie na drogę kanapkę, do zobaczenia w kwietniu!? Godzina z grą, która wyjmie z życiorysów jakieś 60 razy tyle (plus New Game+)? From twoja mać, projektanci faktycznie nie mają dla graczy litości!

Duszno

Sprawa jest przykra w dwójnasób, bo zamknięcie serii nijak przez te cztery kwadranse nie udowodniło, że otrzymamy cokolwiek ponad patenty znane i lubiane. A nie jest to reguła. W stosunku do części pierwszej „dwójka" odważyła się na śmiałe reformy – zupełnie zmieniła mechanikę utraty człowieczeństwa (hollowing), zakończyła ciągły respawn wrogów i namieszała w systemie rozwoju postaci. Ubiegłoroczny Bloodborne zdecydowanie zwiększył dynamikę walki, dołożył ogłuszającą przeciwników broń palną oraz możliwość transformacji oręża i pozwolił na odzyskanie dusz nie tylko dzięki powrotowi w miejsce ich utraty, ale także przez ubicie określonej bestyi. Tymczasem zwieńczenie trylogii podąża bezpieczną ścieżką, jaką From wydeptywało lata temu, i z rzadka pozwala sobie na odstępstwa odeń.

Owszem, **starcia są szybsze i płynniejsze, pojawiły się estusy uzupełniające manę**, a „inspirowane Legolasem" łucznictwo wydaje się mieć – wreszcie – sens. Podczas przebieżki przez Mur Lothrica (i wizytę w osadzie nieumarłych), nieco zresztą przypominające Heide's Tower of Flame, można było sprawdzić w akcji specjalne, przypisane do konkretnej broni ataki. Od teraz wystarczy przytrzymać L2 i – jeśli tylko postać nie trzyma w łapie tarczy, czyt. nie kieruje nią brudny amator – za pomocą R1 i R2 da radę wykonać niestandardowe cięcia. Nie jest to jednak niuans, który postawiłby rozgrywkę na głowie.

Podduszanie

Bossów napotkałem sztuk jeden (plus jednego łże-bossa), acz od ich oceny się wstrzymam. Ten przekłamany nie wymagał nic ponad odturlanie się w momencie, gdy zwijał się w kulkę i toczył w naszym kierunku, pozostawiając za sobą lodowe iglice. Wystarczyło szybko doskoczyć do takiego (chwilowo) nieruchawego kloca i ciąć, aż padnie (a pada szybko). Drugi, już pełnowartościowy, wyposażony w długaśną halabardę ludex Gundyr dość czytelnie sygnalizował, w którą stronę i pod jakim kątem uderzy (bo też wystosowywał szerokie wymachy). Jego duży zasięg i skłonność do pokonywania susem połowy areny byłyby jednak problemem. „Byłyby", gdyby From – w trosce o to, aby dziennikarze ograli jak najwięcej builda – nie obniżyło nieborakowi statystyk.

Druga część potyczki sygnalizowała podebrane z Bloodborne'a „ewoluowanie" co większych potworności. W połowie walki z Gundyra wyrastają jakieś ogromne macki, ale że tylko z przodu i z tyłu – wystarczy przeczekać ich taniec i uderzyć w bok. Przy pierwszym podejściu pierwszy z bossów wziął mnie z zaskoczenia. Przy drugim – nie było z niego czego zbierać. Szeregowcy (poza dwoma chlubnymi wyjątkami, ale ciiii...) stanowią zaś wyzwanie na poziomie łowców z bloodborne'owego Yharnam. Słowem: jeśli wejdziesz między nich i teatralnie rzucisz padem w drugą stronę kanapy – mogą zrobić ziaziu. Tylko wtedy.

Zaduszki

Nie zrozummy się źle: **jestem przekonany, że będzie to gra wielka, która całkiem zasłużenie zbierze komplet dziewiątek i dziesiątek** i która w naszym rokrocznym podsumowaniu przegra z dodatkiem do Wiedźmina tylko przez swą rzekomą (rzekomą!) nieprzystępność. Soulsy wciąż będą prowokować nieoczywistą historią, a kolejni bossowie z pewnością wcisną się klinem między Ornsteina i Smougha a Flamelurkera.

W każdym innym wypadku zachowawczość sequela trzeba by uznać za gnuśność. Ale Miyazaki nie musi wcale walczyć o to, by jego nowa gra robiła cokolwiek poza dołożeniem do poprzedniczki kolejnych postaci i lokacji. Wszak w szachach też wystarczy nowy przeciwnik, by rozgrywka zapachniała świeżością. Mimo kręcenia nosem uspokajam zatem: z całą pewnością będzie to arcydzieło. |CDA|

CIESZY

- kolejny DS!
- szybsza i płynniejsza od poprzedniczek
- nowości cieszą...

NIEPOKOI

- ...acz nie ma ich wiele

Słoneczko późno dzisiaj wstało I w bardzo dobrym jest humorze...

...Bo dłużej wcale spać nie chciało I się wyspało nie najgorzej.

DARK SOULS III

Dusza człowiek

Podczas prezentacji oficjalnie potwierdzono coś, czego nie chciał dotychczas potwierdzić sam Miyazaki. Dzięki zarzuceniu wsparcia dla X360 i PS3 trzecie Soulsy zaoferują multi do sześciu graczy jednocześnie. To akurat poważny krok naprzód, bo w „dwójce" mogliśmy stukać się estusami maksimum w trzy osoby.

- PRODUCENT: NGD STUDIOS
- DATA WYDANIA: 2016
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 200 ZŁ)
- MULTI: DO 6 OSÓB
- WWW.MASTEROFORION.COM
- GATUNEK: STRATEGICZNA

JUŻ GRALIŚMY!

MASTER OF ORION

CONQUER THE STARS

Będzie dym!

Podbija galaktykę po godzinach: **9kier**

Nie grałam w oryginalnego Master of Orion – kiedy zadebiutował, miałam pięć lat, być może jeszcze nieskończone. Rozsmakowałam się jednak w innej strategii 4X, rewelacyjnej planszówce Twilight Imperium, a reboot MoO powstający pod skrzydłami Wargamingu (i ogrywany przeze mnie w dwóch wersjach – steamowej i wcześniejszej) opisałabym właśnie jako TI z bardzo okrojoną polityką.

20 LAT

W 1996 roku, równocześnie z CD-Action, debiutowały Internet Explorer 3.0 oraz... Java.

Szkoda, bo potencjalne pertraktacje między imperatorami najbardziej rozpalały moją wyobraźnię, a **zabrakło mi narzędzi do prowadzenia prawdziwie emocjonującej polityki**. Z czasem do bazowych opcji, takich jak podzielenie się mapami czy wypowiedzenie wojny, doszły choćby wymiana technologii czy szpiegostwo (patrz: ramka). Niestety gdy już raz zagra się w Twilight Imperium – w którym gracze, kipiąc emocjami, przekupują się pod stołem i przegłosowują prawa mające obowiązywać w galaktyce – prostsze rozwiązania pozostawiają uczucie niedosytu. A niestety ani Galactic Civilizations, ani Sins of the Solar Empire, ani żadna inna flagowa 4X nie wykorzystuje systemu uchwalanych wspólnie ustaw.

Pokój temu domowi

Mając do wyboru kilka znanych z serii ras – i opcję stworzenia własnej – zdecydowałam się na poprowadzenie do zwycięstwa skupionych na rozwoju technologii psilonów. Starałam się, ile sił w czterech rękach i kryształe na czole, by w niewielkiej galaktyce panował pokój. Żyłam w zgodzie i z pretensjonalną liderką kociej rasy mrrshan, i z nastawionymi na obronę alkari, i – przynajmniej do czasu – z agresywnymi bulrathi. Opłacałam niezależną planetę i dzieliłam się z nią odkryciami z nadzieją, że z czasem przyłączy się do mojego imperium. Choć **mogłam wygrać na pięć sposobów (nie wszystkie opcje trafiły na Steama)**, po stu symultanicznych turach przeczuwałam, że nie mam szans na zwycięstwo w żadnej dziedzinie.

A zaczęło się przecież tak pięknie! Obok mojej „domowej" planety stacjonowały początki floty: fregata i dwa statki zwiadowcze, a potem kolonizacyjny. Ostatni czym prędzej zajął planetę po prawej, a reszta skupiła się na poznawaniu okolicy, bo obce globy są początkowo albo w ogóle niewidoczne, albo nieodkryte, przez co gracz nie zna ich potencjału. (Jeden ze statków zginął pożarty przez kosmicznego węgorza). W międzyczasie produkowałam kolejne niszczyciele, a później krążowniki (statki da się również projektować samodzielnie), bo też wszędzie roiło się od kosmicznych piratów. Bombardowałam ich bazy, ratując przy okazji niewolników, którzy dołączali do najbliższej kolonii. I choć był moment, w którym zostawiłam rywali w tyle niemal na wszystkich płaszczyznach, w pewnej chwili chyba zaniedbałam ekspansję i za bardzo skupiłam się na mikrozarządzaniu – rozbudowie oraz specjalizowaniu planet w zależności od ich właściwości i warunków w galaktyce. Rozmieszczanie symbolizujących populację ludków między konstrukcję statków czy rozmaitych budowli, produkcję jedzenia i badania można, jak chyba większość elementów gry, zostawić komputerowi, ale są na tyle przyjemne, że nie wiem, dlaczego ktoś miałby chcieć z nich rezygnować.

Wojna nigdy się nie zmienia

Początkowo przeraziło mnie, że taktyczne bitwy nie są interaktywne – w wersji z siatką lub „kinowej" – ale po premierze bety na Steamie okazało się, że to problem starego buildu. Rozgrywana w czasie rzeczywistym (ze spowolnieniem i pauzą) walka jest prosta i nie angażuje, zwłaszcza że strzela się automatycznie. Gdy mój krążownik strzegł wylotu z pirackiej bazy i zdejmował kolejne statki, zamiast rozgrywać bitwę taktyczną zwykle decydowałam się na symulację informującą o efekcie końcowym.

Twilight Imperium z okrojoną polityką.

Weterani serii spędzą z Orionem długie godziny, przez większość czasu czekając, bo w multi po zakończeniu własnej tury niewiele da się kliknąć. Osobiście nie bawiłam się źle, ale zamiast grać w MoO wolałabym zmusić znajomych do 12-godzinnej sesji przy Twilight Imperium. Zwłaszcza że nie będą mnie tam nawiedzać wzorowane na „dwójce" cutscenki z komentarzami GNN – galaktyczne, prowadzone przez dwóch robotów wiadomości, które na szczęście da się wyłączyć. |CDA|

Szpiegostwo

Miałam okazję korzystać również z uroków szpiegostwa. Gdy odpowiednio rozwinęłam technologię, odblokowałam budynek pozwalający na produkcję agentów. Ci mogli infiltrować planety innych graczy, by np. wywiedzieć się jak najwięcej o potencjale danej planety, podjąć próbę zniszczenia losowego budynku czy wywołania strajku.

CIESZY

- olbrzymie drzewko technologii
- proste i przyjemne zarządzanie planetami
- możliwość tworzenia ras i statków

NIEPOKOI

- polityka nie emocjonuje
- męczące wstawki z GNN
- po zakończeniu tury niewiele da się kliknąć
- mało taktyczna, nieturowa walka taktyczna

Wkrótce na tej planecie powstanie laboratorium.

W czasie bitew taktycznych statki strzelają same.

- PRODUCENT: MONOMI PARK
- DATA WYDANIA: 2016
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 88 ZŁ)
- MULTI: BRAK
- WWW.SLIMERANCHER.COM

- GATUNEK: SYMULATOR FARMY

JUŻ GRALIŚMY!

Slime Rancher

Wstyd jej było, ale i tak grała: **9kier**

Gardzę symulatorami farmy, ale kiedy zamiast jeździć kombajnem zasysam przeurocze poringopodobne stworki bezprzewodowym quasi-odkurzaczem – nie mogę się powstrzymać.

Poring :3

Jedna z najsłodszych istot w branży gier, zamieszkująca okolice Prontery i inne zakątki MMORPG-a Ragnarok Online. Należy do czołówki najsłabszych potworów w grze, ale łatwo się nim zauroczyć i uczynić z niego swojego peta – w walce się nie przyda, ale będzie za tobą radośnie skakać przy akompaniamencie wesołego plumkania. Podobne do tych różowych szlamów, prawda?

SLIME RANCHER

Wszechobecny

róż (i pomarańcz, i błękit, i zieleń, a wszystko takie soczyste!) w kwestii słodkości rozkłada turecką baklawę na łopatki w trzech pierwszych sekundach starcia. Wesołe stworki podskakujące w okolicach rancza nie są świadome, że wiele z nich zostanie wkrótce wciągniętych przez superfuturystyczny wsysacz, stając się trybikiem w machinie, jaką jest mój kołchoz. Tu zamknięte w zagrodach kamienne mimo przeczytania sagi o Harrym Potterze nie bójmy się tego słowa szlamy zmutowane z fosforowymi, tam miodowe z wybuchającymi, jeszcze gdzie indziej najbardziej pospolite różowe z kotowatymi. Niektóre z nich trzeba też dokarmić, by inny gatunkowo kolega z klatki mógł zjeść to, co z siebie wyrzucą, i przeobrazić się w większą, łączącą cechy obu ras hybrydę. Innymi słowy: nic nie stoi na przeszkodzie, abyś stworzył choćby różowe kjutaśne kotki, które – jeśli tylko pozwolisz im swobodnie biegać – będą krasć ci jedzenie i rozrzucać je po całym ranczu. Jeżeli to cię nie przekonało, nie masz w sobie nic z 6-letniej księżniczki, która bardzo chciałaby mieć zwierzątko.

Komu bije burak

Na zalanym słońcem ranczu wszystko ma swoje miejsce. Koło zagrody z fosforowo-różową odmianą szlamów – która potrafi latać i kłuje ostrymi krawędziami pancerza – rośnie marchew, a nieco dalej przysmak łasych na owoce i wrażliwych na światło fosforków: sześcienne truskawki. **Najbardziej dumna jestem jednak z grządek z burakami w kształcie serca**, bo ich zdobycie kosztowało mnie trochę zachodu. W różnych zakątkach mapy znajdziesz trzy olbrzymie szlamy, które należy przekarmić pierwszy okaz tego rzadkiego warzywa wydostałam z wnętrza takiego stwora. (Ponoć na te ciemnoczerwone bulwy można trafić również „po bożemu", np. okazjonalnie pojawiają się nocą w miejscu marchwi, ale na żadną nie trafiłam). Na wypadek gdybym niechcący wszystkie co do jednej sztuki przeznaczyła na paszę, złożyłam kilka w specjalnym silosie, aby móc w każdej chwili rozpocząć hodowlę.

Gatunków owoców i warzyw jest kilka, ale szlamy, choć tak ujmujące, nie są wyłącznie zwolennikami diet wegetariańskich. Do wyboru mają jeszcze różne rodzaje drobiu, a każdy taki rodzaj ma na mojej farmie osobną energetyczną klateczkę. Zwłaszcza o te rzadsze dbam, jak tylko mogę – zwiększyłam im ściany, by nikt ich nie niepokoił, posadziłam im trawę i załatwiłam odżywkę witaminową bo wtedy szybciej składają jajka i rosną. Taka choćby kamienna kura jest przysmakiem kocich szlamów, które po jego zjedzeniu produkują dwa razy więcej odchodów, co jest kwestią najwyższej wagi!

Odchody za jetpack

Tak, moi drodzy, kury kurami, szlamy szlamami, a tak naprawdę w grze **chodzi o to, by dniem i nocą zbierać substancję wypuszczaną przez te okrągłe istoty i sprzedawać ją jak najdrożej w pobliskim automacie**. Wszystkie rozwinięcia klatek – od siatek dachowych, poprzez przyciemniane szyby, automatyczne karmniki, zbieraki, wysokie ściany czy odgrywaną dla ukojenia nerwów muzykę służyć mają niewoleniu i indoktrynowaniu stworków. Świadomie lub nie twórca skomentował współczesny przemysł hodowlany, w którym wprawdzie warunki życia zwierząt stale się polepszają, ale wciąż nie są komfortowe. W związku z tym bez żadnych problemów logistycznych upychałam po klatkach kolejne szlamy, a kiedy urosły i zmutowały, było tak ciasno, że nie widziałam, co jest po drugiej stronie – ale wciąż mogłam pakować do środka następne. Jako że w Slime Rancherze istnieje pewna forma ekonomii, w której najczęściej sprzedawane substancje tracą na cenie, zdarzało się, zwłaszcza gdy moje ranczo rozrosło się o dwa dodatkowe obszary, że do najmniej opłacalnych szlamów prawie nie zaglądałam i w ogóle ich nie karmiłam.

Odłożyłam tytuł po sześciu godzinach, bo zrobiłam już chyba wszystko, co oferowała mi wczesna wersja wzniosłam każdą obecną w becie konstrukcję, wymieniłam się z automatem na produkty, uciekałam przed szlamo- i farmerożernymi tarrami powstającymi wskutek potrójnej mutacji, poznałam upgrade'y klatek i dostępne istoty, dołączyłam do rancza jaskinię i pełną spawnujących się rano kur dzicz oraz kupiłam jetpack (!). Zdobyłam nawet jeden z dwóch kluczy do następnego kawałka mapy. I płonąc rumieńcem, rzeknę, że **była to jedna z najweselszych, najbardziej relaksujących i urzekających bet**, z jakimi miałam ostatnio do czynienia. CDA

Podstawowe różowe szlamy w boksie prędko przestaną ci wystarczać.

Po „wydropieniu" specjalnego klucza możesz odblokować dżunglę, w której hasają eksplodujące i miodowe szlamy.

CIESZY

⊕ lekka, bezpretensjonalna i wdzięczna

NIEPOKOI

⊖ na razie wystarcza na parę godzin

- PRODUCENT: SPEARHEAD GAMES
- DATA WYDANIA: WIOSNA 2016
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
- MULTI: BRAK
- WWW.STORIESTHEPATHOFDESTINIES.COM
- GATUNEK: AKCJA

JUŻ GRALIŚMY!

STORIES
The Path of Destinies

Test linki do przyciągania wrogów. Działa.

Reynardo to kozak. Poznacie po tym, że ciągnie miecz po ziemi.

Zapewnia zatrudnienie bednarzom: **spikain**

Świat potrzebuje więcej gier, w jakich lis pirat z wielkim mieczem ratuje królika, bo ten podpadł komuś, sprzedając pegaza, który do niego nie należał.

Jestem pewien, że na pytanie „czy lubisz tradycyjnie erpegi z systemem walki opartym na akcji?" spora część naszych czytelników odpowiedziałaby twierdząco. I że połowę z nich zniechęciłoby kolejne: „a gdyby grę cechowała kolorowa, wesoła grafika, a w rolach głównych występowali lis i królik?".

Siekać oraz ciąć

Okej, z tym „tradycyjnym erpegiem" byłaby nie do końca prawda – Stories **to bardziej konsolowy slasher, w którym da się rozwijać naszą postać i jej ekwipunek**, ale nie w stopniu, jakiego spodziewać się można, jeżeli w klasyczne erpegi grało się głównie na pecetach. Na podstawie samej bety trudno powiedzieć wiele o systemie walki, bo na potrzeby testów twórcy zapewne celowo zaniżyli poziom trudności. Mogłem za to pobawić się z przeciwnikami w kotka i myszkę i potestować umiejętności. I dobrze, bo to główny powód, dla którego wrócę do pełnej wersji – walka to sama przyjemność. Atakujemy mieczem, używamy skilla broni (np. podpalanie przeciwników, leczenie się) lub przyciągamy wroga świetlną linką. Najlepszy jest jednak szybki przeskok. Zużywa pasek wytrzymałości, ale pozwala przebić się przez grupę przeciwników, zadaje im obrażenia, a pozatym – umożliwia szybsze przemieszczanie się poza samą walką. Mam słabość do takich boostów i nic na to nie poradzę – podczas straciłem stosowałem go równie często co sam miecz.

Na rozstaju dróg

Też macie tak, że słysząc: „w naszej grze twoje decyzje wpływają na przebieg wydarzeń", odruchowo przewracacie oczami? Gry zorientowane na fabułę często deklarują podobne bzdety, po czym nie są w stanie wywiązać się z obietnicy. Nasze decyzje ostatecznie zazwyczaj są mniej istotne niż to, co przewidzieli dla nas twórcy. Przy Stories: The Path of Destinies ma być inaczej już na samym początku bety wybiera się: chcesz udać się w miejsce X, aby pozyskać potężny artefakt, czy w miejsce Y, żeby uratować kumpla? A potem: możesz jeszcze wrócić do X, chociaż teraz opłaca się to mniej niż wcześniej, albo polecieć do Z, żeby uprowadzić córkę takiego tam gościa.

Na papierze brzmi to trochę lepiej, bo historia opowiadana jest pomiędzy sekwencjami gameplayowymi, a wybory prowadzą po prostu do konkretnych leveli. Trzeba jednak przybić twórcom piątkę, bo po pierwsze nie bali się, że większość ludzi przejdzie grę tylko raz i nie zobaczy 100% zawartości, jaką przygotowali, a po drugie – otworzyli furtkę z napisem „replayability" dla tych, którzy podejdą do Stories ponownie. **Wygląda na to, że będą mogli tym samym rzeczywiście napisać zupełnie inną historię.**

Stories jest ładniutkie. Śmiga dzięki Unreal Engine 4, choć na pierwszy rzut oka (i kilka kolejnych) wygląda bardziej jak coś, czego spodziewacie się po gierce zrobionej w Unity. Oko cieszą szczegółowe otoczenie (liście!), design lokacji oraz zabawa światłem i cieniem – być może to przypadek, ale w porcji, w jaką było mi dane zagrać, światło dzienne na powierzchni cały czas zachowywało się, jakby trwał zachód słońca. Nie zweryfikowałem tego z prostego powodu: gracz nie steruje tu kamerą. Obserwujemy akcję z różnych, z góry ustalonych pozycji, dynamicznie zmieniających się zależnie od tego, gdzie się znajdujemy i co robimy.

Czytał Tomasz Knapik

Rozgrywce cały czas towarzyszy narracja. Działa to mniej więcej tak jak w Bastionie, więc głos narratora słyszymy głównie wtedy, gdy przekroczymy jakiś punkt na mapie, ale też przy okazji wyjaśniania kolejnych ficzerów gry: „Reynardo nie znosił magów, bo atakowali z daleka", „Reynardo zdobył już wiele materiałów, teraz może craftować". Testując swoją broń (naparzając w przycisk odpowiadający za atak), wywołujemy komentarz typu „Reynardo pomyślał sobie, że warto czasami pomachać bronią, żeby utrzymać kondycję", a rozwalając którąś beczkę z kolei, dowiadujemy się, że znajomy sprzedawca beczek z jakiegoś powodu czuje w towarzystwie bohatera niepokój. I tak dalej. Niektóre „żarty" są wybitnie suche, ale należy być dobrej myśli – czasami tekst tylko częściowo zgadzał się z tym, co słyszałem, więc część kwestii na pewno nagrano od nowa.

Nowa produkcja Spearhead Games nie zapowiada się na arcydzieło, ale wcale nie musi **jest ładna, przyjemna i bezpretensjonalna**. Poza tym jest w niej lis z wielkim mieczem. Oczywiście, że wrócę, żeby zagrać w pełną wersję. [CDA]

CIESZY
- ładne
- niepoważne
- przyjemna walka

NIEPOKOI
- może być zbyt łatwo
- momentami nieśmieszne

20 LAT
Pierwszą pełną wersją gry w CDA było Prawo Krwi – słusznie zapomniana polska bijatyka, którą daliśmy w numerze 07/1996.

Latające statki, gadające zwierzęta i stale rozwidlająca się historia.

Od asasyna do pirata

Spearhead Games założone zostało przez projektantów takich gier jak Assassin's Creed II/III czy Dead Space 3. Warto sprawdzić ich poprzednie gry, które stworzyli już niezależnie od wielkich korporacji: bardzo pozytywnie odebrane logiczno-zręcznościowe Tiny Brains (PS4, PS3, PC) oraz Arena: Cyber Evolution – futurystyczną piłkę nożną online (F2P we wczesnym dostępie na Steamie).

- PRODUCENT: CAGED ELEMENTS
- DATA WYDANIA: 2016 (PC), NIEZNANA (PS4)
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 70 ZŁ, CENA BĘDZIE ROSNĄĆ)
- MULTI: OBECNIE SPLIT SCREEN DLA 2 OSÓB
- WWW.GRIPVIDEOGAME.COM
- GATUNEK: WYŚCIGI/AKCJA

JUŻ GRALIŚMY!

GRIP

Upajał się pędem: **CormaC**

Pół roku temu Grip czmychnął z Kickstartera jak niepyszny – twórcy przerwali zbiórkę, widząc, że nie mają szans doczołgać się do wyznaczonego progu. Nie poddali się jednak i po kilku godzinach spędzonych z wersją wczesnodostępową doskonale rozumiem dlaczego. Wiedzieli, że robią fantastyczną grę, która chwyci.

Starszych graczy do Gripa przekonać może jedno słowo – Rollcage (patrz: ramka). Przy „Rolkarzu" pracowało dwóch członków ekipy Caged Elements (główny programista i producent) i choć developerzy używają słowa „inspiracja", jestem pewny, że gdyby mogli pozyskać prawa do marki, Grip byłby Rollcage'em 3.

Ręka, noga, wóz na ścianie

Ponownie zasiadamy w kokpitach bolidów zaprojektowanych tak, że podział na podwozie i nadwozie nie istnieje i **po upadku na dach można bez przeszkód kontynuować jazdę. Wozy rozpędzają się do oszałamiających prędkości** i wytwarzają taką siłę docisku, że najmniejszej trudności nie nastręcza również śmiganie po ścianach i sufitach. Trasy zaprojektowano oczywiście tak, by można było z tej niezwykłej przyczepności maszyn korzystać, przyklejając się na zakrętach do odpowiednio wyprofilowanych zboczy czy omijając przeszkody w tunelu o przekroju rury.

Wrażenie pędu jest w Gripie wspaniałe, a osiągnięto je bez uciekania się do taniego chwytu z nadmiernym rozmywaniem ekranu, zbliżającym się w niektórych ścigałkach do efektu wejścia w nadprzestrzeń. **Ta gra nie wciska kitu – jest po prostu piekielnie szybka.** Pozwala łatwo osiągnąć upojny trans, w którym gna się przed siebie na złamanie karku, odruchowo reagując na przeszkody i zakręty oraz chłonąc wyrzucaną obficie dopaminę. Model jazdy jest zręcznościowy – ale wciąż podbudowany rozsądną fizyką sprawiającą, że hamulec czasem się przydaje – bardzo przyjemny i przystępny, a sterowanie responsywne.

Wyścig zbrojeń

Maksymalnie dziewięciu kierowców ustawiających się wraz z graczem na linii startu to bardziej wrogowie niż rywale, bo podnosząc rozsypane po torach znajdźki, można uzbroić swój bolid w minę, miniguna, pocisk samonaprowadzający lub rakietę bezlitośnie ścigającą samochód przewodzący stawce. Wszystkie te jednorazowe udogodnienia – a są wśród nich również dopalacz i tarcza chroniąca tył pojazdu – aktywuje się ręcznie, samochód zaś wyposażono w dwa sloty na nie. Podczas większości wyścigów adrenalina gotuje się w żyłach przez cały czas, bo **gra jest nieprzewidywalna i nie pozwala poczuć się bezpiecznie na prowadzeniu.** Wystarczy jedna rakieta przyjęta na kuper, jeden błąd – a przy prędkościach sięgających 700 km/h błędy po prostu się popełnia – żeby sytuacja na torze drastycznie się zmieniła.

Oprócz tradycyjnych wyścigów (również takich bez sensu... pardon – bez broni) twórcy przygotowali kilka innych trybów. Można samotnie zmierzyć się ze stoperem, stoczyć na arenie regularną bitwę (niestety mniej emocjonującą, niż mogłoby się wydawać, bo pozbawioną hipnotycznego pędu wyścigów), a także wybrać się na plac zabaw, by tam na czas zbierać fanty rozrzucone na fantazyjnym torze przeszkód. Ta ostatnia odmiana zabawy kojarzy mi się nieco z TrackManią i upatruję w niej sporego potencjału. Można również **ścigać się we dwójkę na podzielonym ekranie**.

Panowie twórcy, GAZU!

Jak na wczesny dostęp, Grip jest zaskakująco grywalny, ale ci, którzy już chcą nabyć grę, niech wstrzymają konie mechaniczne. Kilkuosobowe studio z New Jersey czeka jeszcze bardzo dużo roboty i nie chodzi o to, że czasem fizyka zeświruje, wskaźnik pozycji się zatnie, a drastycznego spowolnienia czasu można używać bez limitu, co jest bezsensowne. **W obecnej postaci ich dzieło jest jedynie demem** – są w nim trzy tory (z czego dwa wciąż na etapie dopracowywania) z obiecywanych szesnastu i tylko jeden bolid (będzie dwanaście – od lekkich „chartów" po ciężko opancerzone monstra). Brakuje części znajdziek (zapowiedziano już impuls EMP) oraz trybu kariery, który nada wyścigom głębszy sens choćby dzięki systemowi progresji (m.in. możliwości ulepszania pojazdu). To, co pokazano teraz, przekonało mnie jednak całkowicie, że twórcy doskonale wiedzą, co robią. Grając w Gripa, cały czas cieszyłem się jak pies, któremu udało się wystawić łeb przez okno pędzącego samochodu. |CDA|

CIESZY

- Rollcage powrócił!
- zawrotne prędkości, które czuć
- dużo emocji
- split screen
- tryb placu zabaw ma duży potencjał

NIEPOKOI

- na razie bardzo mało zawartości

GRIP

Rollcage

Futurystyczna ścigałka wydana w 1999 roku na PC i pierwsze PlayStation przez Psygnosis (które miało też w katalogu najsłynniejszego przedstawiciela tego w zasadzie wymarłego obecnie gatunku – Wipeouta) wywołała mieszane uczucia, choć pomysł na „dwustronne" pojazdy, które zamiast dachować jechały dalej, był znakomity. W zbiorową pamięć miłośników zbrojnej jazdy bez trzymanki głębiej zapadł rewelacyjny Rollcage Stage II z 2000 roku (na screenie powyżej), którego recenzję w CDA Czarny Iwan zwieńczył oceną 9/10.

- PRODUCENT: HAPPY TUESDAY
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 66 ZŁ)
- DATA WYDANIA: WIOSNA 2016
- MULTI: PVP DO 8 OSÓB, CO-OP DLA 2 OSÓB
- WWW.HERO-DEFENSE.COM
- GATUNEK: TOWER DEFENSE

JUŻ GRALIŚMY!

Dwupasmowe skrzyżowania potrafią napsuć krwi również zombie.

Po sukcesie „Z kamerą wśród wampirów" przyszedł czas na sequel – „Czosnek i kołki".

20 LAT

Nasz równolatek – Tomb Raider – na naszą płytę w charakterze pełnej wersji trafił w numerze 04/2002.

HERO DEFENSE

HAUNTED ISLAND

Każda z postaci to hołd dla kanonu grozy – tu akurat skrzyżowanie Frankensteina i Gnijącej Panny Młodej.

Naciąga kuszę bez pokrętki: **Don Pesos**

Niektóre gry są jak filmy wyświetlane na festiwalu w Sundance – odważne, oryginalne, poruszające ważkie tematy. Hero Defense przypomina jednak bardziej coroczny seans „Kevina samego w domu" – choć widzieliśmy go wcześniej setki razy, to wciąż potrafi wywołać uśmiech.

Debiutanckie dziecię berlińskiego studia trudno ocenić jednoznacznie – choć ze świecą szukać w nim czegoś naprawdę odkrywczego, to **zrealizowane jest z pieczołowitością i pasją ludzi kochających tower defense**. Historia, którą opowiada, splata losy pięciu śmiałków rodem z XIX-wiecznej literatury grozy. Pojawiają się na tytułowej nawiedzonej wyspie z jednym zadaniem: upolowania Hrabiego Martwicy (cóż... zapewne po niemiecku brzmi to nieco groźniej. *[Po niemiecku wszystko brzmi groźnie dop. Smg]*).

Mnóstwo frajdy bez przesadnych ambicji.

Choć fabuła trąci banałem, to postacie i dialogi są rozpisane i zagrane bardzo sprawnie, a każda ma własną historię i motywację do podróży (przy czym w 60% przypadków motywacją tą jest godny Edypa upór w próbach ubicia swojego ojca). Po rzuceniu się w wir walki dostrzec można też **świetne zbalansowanie jednostek** mimo różnych ról w zespole – jedna z nich przebija pancerze, inna rzuca aurę wsparcia na bohaterów w zasięgu, a jeszcze inna teleportuje się po mapie, piorąc niedobitki.

Jak dogonić zombie

Jak oznajmia chełpliwie oficjalna strona gry, „Hero Defense na nowo definiuje gatunek Tower Defense". Stwierdzenie to zdziwiło mnie podwójnie – nie dość, że twórcy ewidentnie wyparli istnienie takich serii jak Orcs Must Die!, Dungeon Defenders czy Toy Soldiers, to jeszcze zrobili w stosunku do wyżej wymienionych krok wstecz i nie tyle łączą sterowalnego protagonistę ze stacjonarnymi pułapkami, co rezygnują z tych ostatnich całkowicie. Do tego początkowo nasi domorośli łowcy wampirów biegają wolniej od nieumarłych, więc przez większość czasu muszą stać jak kołki w optymalnym punkcie mapy.

Wszystko zmienia się jednak po kilku levelach – pojawia się więcej ścieżek, a przyspieszające kapliczki i odblokowani mobilni bohaterowie pozwalają na żwawe hasanie. Do tego zyskujemy możliwość rzucania czarów obszarowych, wypuszczania wściekłego tłumu z widłami (jeśli wcześniej uratowaliśmy wieśniaków z porozrzucanych po mapie chatek) i używania ataków specjalnych. **Przy takim natężeniu akcji jasna staje się decyzja twórców o odejściu od pułapek**, a bezbłędne ubijanie kolejnych fal zaczyna być diablo satysfakcjonujące.

Premium w standardzie

Jak na tower defense, HD:HI ma **bogaty system rozwoju postaci**. Doświadczenie pozwala kupować umiejętności z drzewka zaprojektowanego tak, że niekiedy jedna zdolność zmniejsza skuteczność drugiej – warto więc rozwijać się w kierunku określonego builda. Z kolei za diamenty ulepszamy broń i osadzamy w niej zdobyte runy (dające bonusy do zarobków, obrażeń czy zasięgu), a za złoto odbudowujemy kolejne budynki w mieście i nabywamy diamenty.

W tej beczce miodu jest jednak kropla dziegciu – odniosłem **silne wrażenie, że gra powstawała pierwotnie jako produkcja mobilna**, co zdradzałyby obecność dwóch walut (czyżby pozostałość po mikropłatnościach?), sterowanie oparte na łapaniu i przeciąganiu oraz uboga oprawa graficzna. Wystrój map potrafi być monotonny. Pomimo kilku typowych dla stadium wczesnego dostępu bolączek, jak uciekające z ramek napisy czy typowo niemiecka konstrukcja zdań w tutorialu (reszta tekstu jest zupełnie poprawna i zgrabnie stylizowana na staroangielski), Hero Defense to niemal ukończony tytuł, który bez przesadnych ambicji przynosi po prostu mnóstwo frajdy i mocno wciąga. **|CDA|**

CIESZY

- **rozbudowany aspekt erpegowy**
- **dobrze rozpisane postacie z niezłym voice actingiem**
- **jak na wczesny dostęp – nadzwyczaj kompletny produkt**

NIEPOKOI

- **przypomina port z urządzenia mobilnego**
- **akcja rozkręca się powoli**

Nieustraszeni pogromcy wampirów

Choć multi pojawi się dopiero w premierowej edycji gry, plany są dość ambitne. Oprócz kooperacyjnej kampanii dostępne będzie PvP (1 na 1 lub w czteroosobowych drużynach), w którym będziemy starać się tłuc nieumarłych szybciej od oponenta. Pozwoli to umieścić na jego połowie mapy kolejnych wrogów lub dodać im modyfikatory. Postępy w tym trybie pomogą w odblokowaniu run do wykorzystania w singlu.

- PRODUCENT: **INXILE ENTERTAINMENT**
- DATA WYDANIA: **2016**
- JAK ZAGRAĆ: **WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 170 ZŁ)**
- MULTI: **BRAK**
- TORMENT.INXILE-ENTERTAINMENT.COM

- GATUNEK: **RPG**

Sagus Cliffs jest od Sigil wizualnie żywsze.

O szlachetnym rodowodzie przypomina Podbrzusze, lokacja ewidentnie inspirowana Placem Szmaciarzy.

JUŻ GRALIŚMY!

TORMENT
TIDES OF NUMENERA

Obiecał producentom cały brzdęk Wieloświata: **Papkin**

Tides of Numenera to zwycięstwo absolutne i bezprecedensowe, inXile czuje klasyka Black Isle tak dobrze, że wręcz wynosi go w miejsca niedostępne samemu Black Isle! I rad byłbym, gdyby się tej ścieżki trzymało.

Utkany ze słów pożeracz win, który konsumuje swoją ofiarę podczas publicznej egzekucji. Niezdolni do emocji strażnicy miejscy powstali z lat darowanych im przez obywateli. Zakute w ciężką zbroję Ludobójstwo, samotna pozostałość po rasie, jaka niegdyś zagroziła spokojowi całej cywilizacji. Bibliotekarz wybudzający książki ze snu. Obraz przedłużający życie. Kult boga porzucającego własne tożsamości. **Spoilery? Skąd, to tylko ułamek dziwów, jakimi atakuje nas pierwsza duża lokacja** Tides of Numenera! A w pozostałych dzielnicach, jakie miałem przyjemność odwiedzić, karuzela osobliwości wcale nie miała zamiaru wyhamować!

Gadaj-kości-opowieści

Planescape zrzucało kajdany konwencji fantasy, wykute przez Tolkiena, Lewisa, Howarda, Goodkinda i Martina. Oswabadzało się z fabularnych więzów zaciśniętych na RPG-ach przez Baldura, TES-a, Ultimę, Diablo i Might & Magic. Wieloświat był miejscem, które nasze przyzwyczajone do lochów i smoków umysły musiały odkrywać od nowa, pozostawiwszy w tyle rzędy banałów i schematów. Sigil kryło setki sekretów, a Klify Sagusa, gdzie rozgrywa się pierwszy rozdział Numenery, nie ustępują mu na tym polu ani o jotę. Scenarzysta Colin McComb i Monte Cook, autor podręcznika, nakreślili złożoną, fascynującą rzeczywistość, po której gracz porusza się po omacku. Każda rozmowa, każdy enpec i każdy quest to intrygująca miniatura, jaka dorównuje bądź nawet przebija opowieści, które zasłyszeliśmy w Przybytku Zaspokajania Żądz Intelektualnych i na Placu Szmaciarzy. Przy opisie raptem godzinnych „alfa-testów" (CDA 01/2016) mogłem mieć nadzieję, że tak właśnie będzie, dziś, poświęciwszy piętnaście godzin na zajrzenie pod każdy kamień pierwszego rozdziału gry, mam taką pewność.

Stanowczo mogę też powiedzieć, że **system kreacji postaci nokautuje Planescape'a**. Jako najświeższa z porzuconych powłok Zmiennego Boga musimy się „stworzyć" nie poprzez ręczne rozdzielanie statystyk, ale odpowiedzi na etyczne dylematy. Od naszych początkowych wyborów zależą opis (jeden z siedemnastu „buildów" definiujących styl gry), profesja bohatera (nano, jack bądź glewia, tutejsi odpowiednicy maga, wojownika i złodzieja), początkowy rozkład statystyk (siły, zręczności i intelektu) oraz zdolności startowe. System rozwoju rokuje dobrze, na pewnym etapie zabawy zyskujemy dostęp do specjalizacji, a co cztery poziomy gra odblokowuje nieosiągalne wcześniej talenty.

Sklepienia niebieskie, OGNIEM będą przepełnione

W rozmowach wykorzystujemy sporo umiejętności (poza znajomością techniki, natury i historii świata także perswazję czy zastraszanie). Szczególnie zalecam wyruszyć w świat, uzbroiwszy się w zdolność przypominania sobie losów poprzednich powłok oraz możność czytania w umysłach interlokutorów. A choć pojawia się kilka frapujących talentów bojowych, **w Tormencie konwersacja jest wszystkim**. Podczas pierwszego rozdziału, mogącego wyjąć – nieśmiało przypomnę – piętnaście godzin życia, miecz z pochwy zdarzyło mi się wyciągnąć raptem trzykrotnie. inXile topi gracza w kunsztownych linijkach tekstu i oferuje mu kilkanaście opcji dialogowych, za wnikliwość nagradza zresztą punktami doświadczenia (jakich nie zyskujemy za bezmyślne tłuczenie w co popadnie). I dobrze, bo starcia były tym, od czego wielu planescape'owych akolitów skutecznie się odbijało.

Prywatnie mam jednak z tymi nowymi, turowymi bitwami – o przepraszam, „kry-

20 LAT

W 1998 redakcja CDA została okradziona z wszystkich (!) komputerów, łącznie z tym zawierającym aktualnie tworzony numer pisma. Na szczęście policja w kilka godzin (!) wytropiła sprawców i odzyskała cały sprzęt.

zysami" – problem. I to wcale nie dlatego, że w zamysł Briana Fargo nie wierzę, przeciwnie – Numenera robi coś, co zdarza się w rolplejach rzadko: nadaje potyczkom wagę i kontekst. Mechanicznie się to broni, uwzględniono takie abecadło jak flankowanie i inicjatywę, środowisko wydaje się interaktywne, mało tego: możemy poświęcić punkty akcji na to, by między zadawaniem ciosów porozmawiać z oponentami (i – przykładowo – spróbować ich zastraszyć). W dodatku wrogowie reagują zmianą taktyki na kolejność ubijania ich kamratów.

Tak wygląda to w teorii i tak przedstawia się opisywana w poprzedniej zapowiedzi potyczka ze zbójami Quorro. Szkopuł w tym, że przy dwóch kolejnych awanturach wyżej wymienionych niuansów próżno było wypatrywać. Na najwyższe uznanie zasługuje natomiast próba oderwania moralności od klasycznego podziału na dobro i zło. Wiem, czytaliście podobne banialuki w dziesiątkach zapowiedzi, pozwólcie zatem, że rzecz wyłuszczę.

Czuciowy dotyk

Jeśli pamiętacie Jade Empire, KotOR-y albo Mass Effecty, to wiecie, jak płaska była tamtejsza etyka. By być efektywnym rozmówcą (tj. takim, który ma otwarte najlepsze opcje dialogowe), należało albo odgrywać przez całą grę Matkę Teresę, albo wcielić się w molestującą noworodki krzyżówkę Teda Bundy'ego z Pol Potem. BioWare serwowało nam wybór: otwarta dłoń lub zaciśnięta pięść, jedi lub sith, idealista lub renegat.

Tymczasem gros decyzji w Tormencie sytuuje nas w obrębie pięciu tytułowych Nurtów. Niebieski oznacza racjonalizm i mądrość, czerwony – pasję, zapał i patos, srebrny – dążenie do bycia podziwianym czy sławnym, indygo – troskę o dobro wspólne oraz sprawiedliwość społeczną, a złoty – poświęcenie i empatię. Na tych pięciu osiach umiejscawiają nas nie tylko rozwiązania konkretnych problemów, ale i odpowiedzi udzielane w nawet najbardziej błahych rozmowach, a także stosowanie (bądź niestosowanie) kłamstwa, perswazji czy zastraszania.

Znakiem zapytania muszę skwitować towarzyszy, których – co inXile wyraźnie zaznacza – ma być w pełnej wersji więcej i którzy mają się z nami komunikować częściej. Pomysły wyjściowe na kompanów budzą zainteresowanie (naukowiec istniejąca w nieskończonej liczbie światów, w dodatku pozostająca w stałym kontakcie z siostrami. Powłoka Zmiennego Boga mająca na pieńku z pierwszym z Porzuconych). Sęk w tym, że ich historie zostały zaledwie zarysowane, a interakcji było w becie zbyt mało, by wyrokować, czy dorosną oni do legendy Nie-Sławy i Mortego.

Runy Udręki

Jeśli przetrawiliście Pillars of Eternity, to wiecie, że mimo mądrej reformy mechanizmów znanych z podręczników do Dungeons & Dragons gra cierpiała na jedną fundamentalną bolączkę. Fabularnie była „tylko" wystarczająca. Ciekawe miniatury (chociażby postać Niezłomnego czy wątek Boskiego Młota) tonęły w zalewie retrospekcji, jakie serwowali niektórzy enpece. Gracz zmuszał się, by przez nie brnąć, po czym bez żalu zaniechiwał gadaniny. Tu jest inaczej. **Torment, jak 17 lat temu, fascynuje każdą linijką.** Świat Numenery legitymuje się własnym językiem, mitologią, organizacjami o różnorakiej filozofii i nieoczywistych motywacjach. Mówiąc wprost: jest to napisane doskonale.

Wierzę, że developerzy grę zoptymalizują, że towarzysze przestaną odmawiać sobie podczas walki prawa do ataku, debuffy, jakie mają znikać, znikać zaczną faktycznie, skończy się problem z crashami, otworzenie ekwipunku nie będzie wymagać kilkunastu sekund wyczekiwania, minimapa zacznie funkcjonować, będziemy mogli handlować, a niedomknięte questy uda się domknąć. Mam jednak pod czaszką niepokojącą iskierkę wątpliwości: czy ta dziwaczna panierka kryje oczekiwany ciężar? Czy głębia pierwszego Tormenta, opowieści o znaczeniu i różnych odcieniach cierpienia, udzieli się jego następcy?

Poza tym jednak: jeśli tylko towarzysze będą się częściej odzywać i staną się tak interesującą plejadą indywiduów jak cała reszta świata, jeśli tylko gra nie wystartuje w takim stanie technicznym, w jakim znajduje się beta, i jeśli finałowy twist nie polega na tym, że wszystko okaże się snem – będę wnioskował o dychę. **Wrażenie, jakie miałem podczas bety, wymyka się papierowi.** To, oczywiście, gra o odrębnej od Planescape'a tożsamości, soundtrack Morgana jest delikatniejszy, widoczne na ekranie kolory żywsze. Ale to zarazem tytuł, jaki rozumie fenomen Tormenta i – chociażby w temacie walk – nie powiela jego kompromisów. Potencjalne arcydzieło, przed którym stoi zadanie trudniejsze nawet niż w momencie ogłoszenia zbiórki: dorosnąć do głębi, jaką obiecuje. |CDA|

Przybytek Zaspokajania Żądz Intelektualnych znów otwarty!

CIESZY

- **doskonale napisane dialogi**
- **intrygujący świat**
- **bardzo przemyślana mechanika**

NIEPOKOI

- **wymaga mnóstwa szlifów**
- **walki jeszcze nie miały szansy, by do siebie przekonać**
- **towarzysze nie zdążyli się w becie przedstawić**

Piętno udręki

Ślady opowieści o Bezimiennym są w Numenerze obecne. Na pewnym etapie zabawy otrzymujemy kulę z brązu, przedmiot, który w pierwszym Tormencie był przez wielu graczy lekceważony i wyrzucany z ekwipunku, by ostatecznie okazać się BARDZO istotny w finale (stąd też przyjacielska porada – tym razem ją zachowajcie). Druga sprawa – przynajmniej kilka postaci tytułuje naszego bohatera mianem „Adahn", myląc go z jedną z poprzednich powłok. „Adahnem" mogliśmy się kłamliwie przedstawiać w Planescapie, co zresztą – w myśl zasady, że „wielokrotnie powtórzone kłamstwo staje się prawdą" – skutkowało... powstaniem postaci o takim imieniu. Można z nią nawet było porozmawiać i obwieścić, że została wyobrażona.

PEGI 18

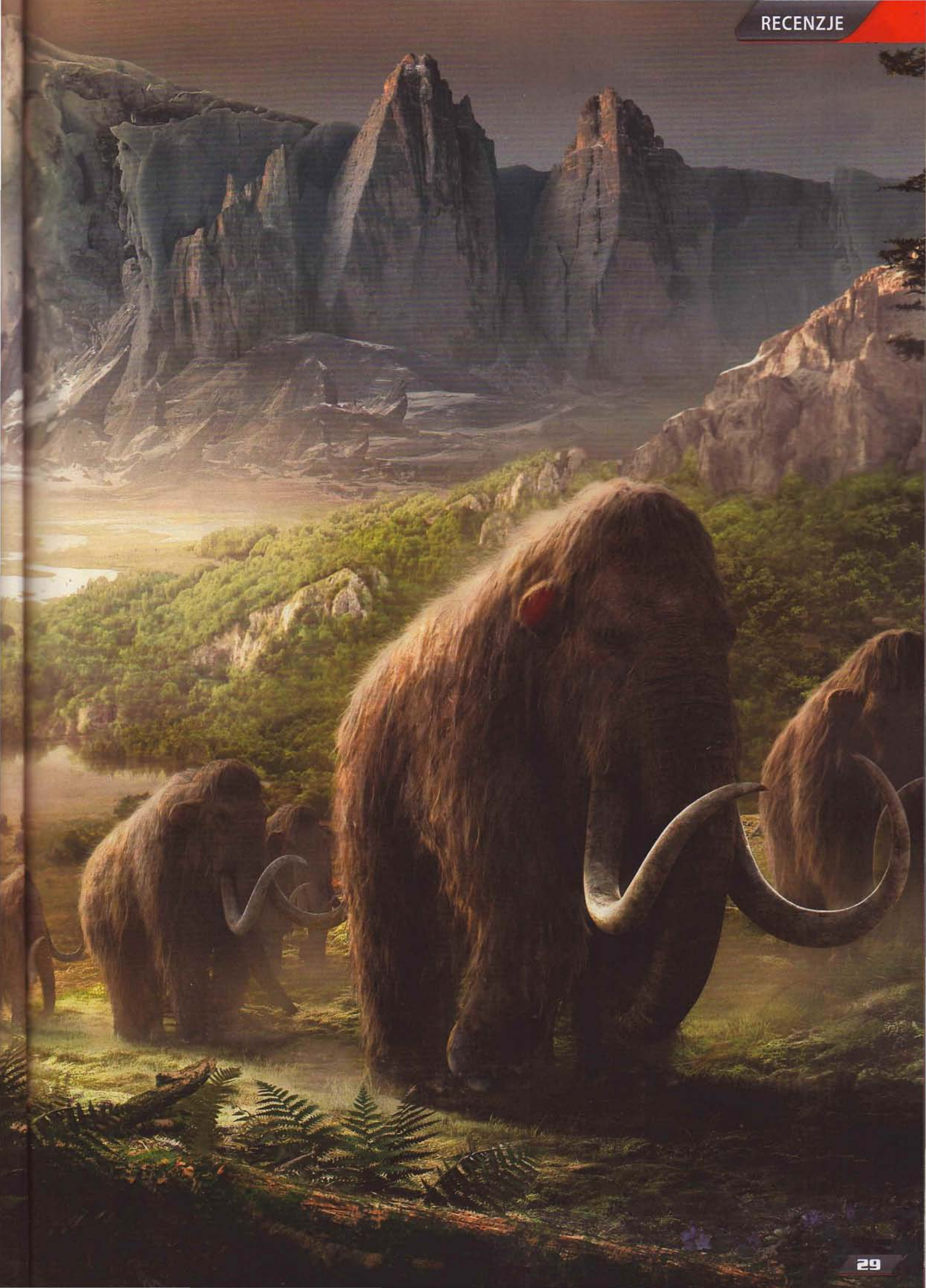
- PRODUCENT: UBISOFT MONTREAL
- DYSTRYBUTOR: UBISOFT
- CENA: 140 ZŁ (PC), 220 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PS4
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8.1/10, INTEL CORE I3/ AMD PHENOM II X4 955, 4 GB RAM, GF GTX 460/ATI HD 5770

GATUNEK: AKCJA

FARCRY® PRIMAL

Być władca zwierzów: **CormaC**

CormaC opowiedzieć o Primal. CormaC czekać na Primal wiele słońca, zmęczony to samo i to samo, zmęczony żywe trupy, zmęczony ludzie, co pluć ogień z patyki, zmęczony magia. CormaC szukać coś inne, coś nowe. Primal być nowe na powierzchnia, w środek stare Far Cry. Nowe na powierzchnia być dobre, CormaC bawić bardzo w Oros i myśleć wy też bawić bardzo, kiedy tam odwiedzić.



Bez obaw choć jestem zachwycony tłem fabularnym Primala, nie przesiąkłem nim aż tak bardzo, żeby wydukać półsłówkami całą recenzję. *(Dzięki! – dop. głos rozsądku)*. Chciałem tylko wprowadzić was w wyczarowany przez Ubi Montreal **niepowtarzalny klimat zaginionego świata, w którym człowiek nie rządził, lecz co dzień rozpaczliwie walczył o przetrwanie**, dyndając gdzieś na końcu łańcucha pokarmowego. Kanadyjczycy zabierają nas do Europy Środkowej sprzed 12 tysięcy lat i proponują przywdzianie skór Takkara myśliwego, który uciekając przed tygrysem szablozębnym, trafia do fikcyjnej doliny Oros, gdzie jego rozproszeni pobratymcy z podupadłego plemienia łowiecko-zbierackiego Lindża żyją w strachu przed silniejszymi i lepiej zorganizowanymi ludami Udam i Izila. Ci pierwsi to przybyli z mroźnej północy prymitywniejsi, przypominający neandertalczyków wojownicy gustujący w przemocy i ludzkim mięsie. Drudzy to pomalowani na niebiesko piromani i czciciele słońca, zabiegający o jego względy ofiarami całopalnymi z ludzi.

Tam i wtedy

Przeznaczeniem Takkara jest zjednoczyć swych współplemieńców i zamienić ich z pogardzanych słabeuszy we władców krainy. Oros jest zaś krainą, którą naprawdę warto władać. Jej piękne lasy, moczary, tajgę i górzyste obrzeża zwiedzałem z przyjemnością, jakiej zaznaję rzadko, przemierzając wirtualne światy. W tym dzikim, pięknym, majestatycznym, wiarygodnym królestwie naturyzatopić się było mi niezwykle łatwo, bo twórcy sprawnie nadali mu pozory życia. Pewnego razu tropiłem rzadkiego białego jelenia, którego skóry potrzebowałem. Po kilku minutach wreszcie podkradłem się do zwierzęcia niezauważony, napiąłem cięciwę łuku i dokładnie wymierzyłem w głowę, by położyć szybkie, pierzchliwe bydlę na miejscu i uniknąć dalszego pościgu. Już miałem wypuścić strzałę, gdy nagle na pasącą się niedaleko jelenia kozę runął olbrzymi orzeł. Porwał ją w powietrze, płosząc przy okazji mo ją niedoszłą ofiarę i pozostawiając mnie z niczym.

Mogło być gorzej mógł runąć na mnie i być może zabić, bo chwilę wcześniej poharatały mnie wilki i beztrosko zaniedbałem rany, dostrzegłszy w oddali jelenia. **Gra naprawdę nieźle radzi sobie z budowaniem nastroju**

Tak wygląda kotek silnego i niezależnego mężczyzny.

Koty to mistrzowie podchodów. Ten Izila jest już martwy.

Szkoda, że takich narkotycznych wizji nie przygotowano więcej.

Łatwo zatopić się w tym dzikim, pięknym, majestatycznym świecie.

ciągłego zagrożenia, jakie musiało towarzyszyć ludziom epoki kamienia rozszarpywanym przez tygrysy szablozębne i tratowanym przez mamuty. Nawet u schyłku przygody nie czułem się wszechmocny w starciu z naturą, bo choć drzewka umiejętności wydały mi już bardzo liczne owoce i nosłem najlepszą dostępną broń, wciąż byłem tylko stosunkowo kruchym człowiekiem okrytym skórami, uzbrojonym włuk, maczugę i włócznię. A niedźwiedź jaskiniowy wciąż był niedźwiedziem jaskiniowym. Na średnim poziomie trudności gra zbalansowana jest jednak tak umiejętnie, że stres związany z wrogością otoczenia – niegościnnego szczególnie w nocy, gdy trzeba być przygotowanym na konieczność odpędzania zuchwałych drapieżców ogniem – nie zabija radości płynącej z eksploracji, lecz raczej doprawia ją do smaku. Zdarzało mi się przystawać w lesie tylko po to, żeby paść uszy jego odgłosami chrumkaniem dzików, warczeniem zwiastującym bliskość watahy wilków, świergotem ptaków, wściekłymi wrzaskami dzikich kotów ścierających się o terytorium, odległymi nawoływaniami myśliwych, którzy dostrzegli między drzewami wojowników z wrogiego plemienia. **Udźwiękowienie jest w Primalu fantastyczne** i ma niebagatelny udział w budowaniu złudzenia przebywania tam i wtedy.

Dbając o to, by nic tego złudzenia nie burzyło, twórcy zlecili lingwistom **opracowanie kwestii dialogowych w językach, jakimi mogli posługiwać się nasi przodkowie**. Jak twierdzą zaproszeni do współpracy naukowcy, plemię Izila włada z grubsza językiem praindoeuropejskim, Udam i Łindża zaś własnymi dialektami mowy jeszcze starszej. Można zastanawiać się, czy to już aby nie przesada, czy nie dało się spożytkować lepiej pieniędzy, czasu i wysiłku włożonych w ciekawostkę, która nie wnosi niczego do rozgrywki. Do rozgrywki może i nie, ale wpływu nagranych w ten sposób dialogów na immersję nie sposób przeszacować. Miałem bardzo dużo frajdy z wsłuchiwania się w rozmowy i wyłapywania z potoku kompletnie obco brzmiących słów tych zdradzających podobieństwo do współczesnych języków – tigri (tygrys), marti (śmierć), braszdar (brat), duczia (wódz). Zwyczajnie nie wyobrażam sobie, by bohaterowie Primala porozumiewali się np. prymitywnym angielskim, bo znacząco odbiłoby się to na klimacie gry i wiarygodności świata.

Nowe z wierzchu, stare w środku

Nie jestem oczywiście ślepy i widzę, że tak jak Prometeusz nabrał w micie Zeusa, proponując mu ofiarę z kości przykrytych cienką warstewką smakowitości, tak **twórcy Primala owinęli w świeży setting gameplayowe standardy wypracowywane przez lata** i doskonale znane każdemu, kto otarł się o poprzednie Far Cry'e lub inne sandboksy. Widzę to doskonale i mimo wszystko łykam, oblizując palce. Nie chodzi tylko o to, że ograne mechanizmy pokroju podbijania wrogich placówek bez bólu przeniosły się do tak odległej epoki. Okazało się, że część z nich pasuje do niej jak do mało której.

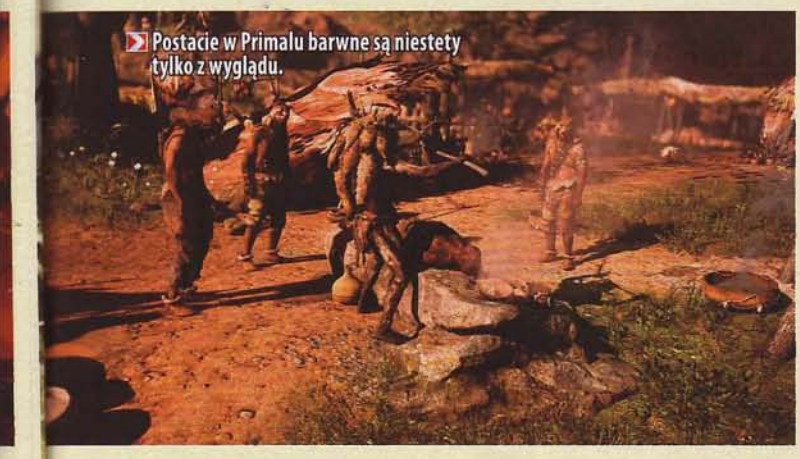
Kiedy jako Edward Kenway, postrach mórz, ganiałem z kordelasem i pistoletem skałkowym jakąś biedną małpkę, żeby obedrzeć ją ze skórki i zrobić sobie sakiewkę, czułem się raczej głupio. W prehistoryczny świat Primala crafting oparty na zbieractwie i łowiectwie wpisuje się natomiast całkowicie naturalnie, bo jest integralną częścią życia Łindża. Pomijając zdobyczny i niezniszczalny szpon do wspinaczki (czyli kotwiczkę z linką), **Takkar sam musi wytwarzać, ulepszać i uzupełniać swoje nietrwałe wyposażenie, używając wielu odmian drewna, skór, kamieni**, w pozyskiwaniu których na szczęście pomaga ja ludziez jego wioski. Wokół schronienia Takkara stopniowo rozrasta się sadyba Łindża przybywających pod skrzydła rosnącego w siłę bohatera. Im liczniejsi mieszkańcy, tym więcej zasobów pojawia się codziennie w składach dostępnych przy każdym przejętym punkcie szybkiej podróży i tym większą stałą premię Takkar otrzymuje do zdobywanego doświadczenia. Dzięki osadnikom po pewnym czasie ma się pod dostatkiem krzemieni, łupków, liści (podstawa leków i mikstur zapewniających chwilowe bonusy typu zwiększonej odporności na ogień) i zwykłych badyli, więc trudzić się trzeba tylko wyprawami po zasoby mniej pospolite.

Czym chata bogata

Oprócz anonimowych współplemieńców (rekrutowanych dzięki zadaniom pobocznym i zdarzeniom losowym) do wioski ściągają w ramach głównego wątku istotne postacie niezależne, których chaty buduje się i ulepsza, by odblokować dostęp do niektórych przedmiotów i części misji fabularnych. Prominentni Łindża pełnią też funkcję >>

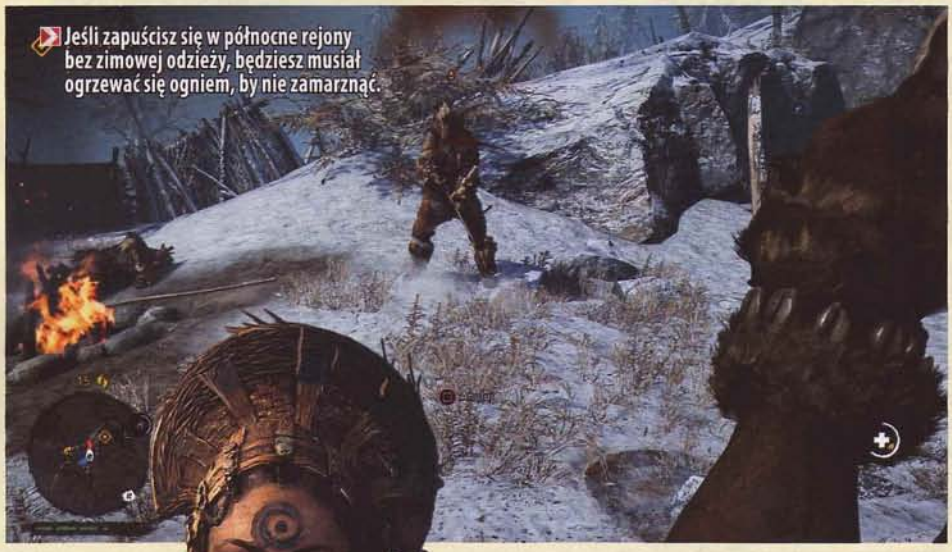
Legenda mamuta

Kupując wydanie specjalne lub kolekcjonerskie Primala, otrzymasz m.in. Legendę mamuta, czyli pakiet trzech misji, w których po wypiciu wywaru szamana wcielisz się w prasłonia, by ratować pobratymców i mścić wyrządzone im krzywdy. Nie owijajmy w skóry – zadania te są beznadziejne. Sprowadzają się do tego, że przesz od znacznika do znacznika przez korytarze wytyczone w monotonnych mrożnych lokacjach, tratując i tłukąc trąbą spawnowanych do znudzenia przeciwników. Żadnej głębi, żadnego zróżnicowania, kompletnie żadnego wow (zwłaszcza jeśli miałeś wcześniej okazję dosiąść mamuta jako Takkar). Po wymęczeniu pierwszej z tych misji – a miałem jej dosyć już w połowie – dwie kolejne zaliczyłem wyłącznie z poczucia recenzenckiego obowiązku. Zupełnie bezwartościowy dodatek.



Postacie w Primalu barwne są niestety tylko z wyglądu.

To moja strzała! Oddawaj!


Jeśli zapuścisz się w północne rejony bez zimowej odzieży, będziesz musiał ogrzewać się ogniem, by nie zamarznąć.

Bawiłem się świetnie, ale mam żal za zmarginalizowanie fabuły.

nauczycieli – **po kilku drzewkach rozsiano 80 zdolności** opłacanych punktami przyznawanymi za awanse na kolejne poziomy doświadczenia.

Wszystkie skille można podejrzeć już na początku przygody, jeszcze zanim odblokuje się dostęp do poszczególnych ich grup. Z jednej strony pozwala to zaplanować rozwój Takkara i zaoszczędzić punkty na szczególnie pożądaną umiejętność, z drugiej jednak dowiadujesz się zawczasu, co będziesz potrafił robić za kilka lub kilkanaście godzin i kogo sprowadzisz do swojej wioski. Co gorsza, gra niepotrzebnie ujawnia również, jakie drapieżne zwierzęta spotkasz i oswoisz podczas swoich wędrówek, zdradzając nawet te legendarne, poskramiane na późniejszym etapie rozgrywki w specjalnych misjach łowieckich. Wolałbym jednak, by gra zasłoniła karty, pozwalając stopniowo odkrywać atrakcje czekające w Oros, zwłaszcza że **oswajanie drapieżników to jeden z najważniejszych i najfajniejszych elementów Primala**.

Władca zwierzów

Niezwykły posłuch, jakim Takkar cieszy się wśród zwierząt, pozwala mu poskramiać, a następnie przywoływać pojedynczo różnej maści drapieżców. Każdy gatunek opisany jest współczynnikami określającymi jego siłę, szybkość i umiejętność skradania się, a do tego ma indywidualne cechy i zdolności. Dla przykładu wilk warczeniem powiadomi o zagrożeniu, lampart oznaczy pobliskie zwierzęta, lew jaskiniowy zrobi to samo z ludźmi, jaguar zaatakuje po cichu, nie alarmując pobliskich wrogów, a niedźwiedź brunatny skupi na sobie uwagę przeciwników. Niezależnie od tego, czy akurat eksplorujesz, polujesz, czy walczysz – i jak walczysz – zawsze znajdzie się jakieś zwierzę, które ułatwi ci życie.

Dzięki większym pupilom poczujesz się w dziczy dużo bezpieczniej, bo w towarzystwie niedźwiedzia nie musisz lękać się cyjonów czy wilków. Ci najpotężniejsi pozwalają się zaś ujeżdżać. **Pędząc przez dzikie ostępy na tygrysie szablozębnym i miotając z jego grzbietu strzały i włócznie, naprawdę można poczuć się jak „władca zwierzów"**. Jazda jest bardzo przyjemna (m.in. dlatego, że zbierać zasoby, skórować zwierzynę i przeszukiwać ciała da się bez złażenia), ale dosiadanie pupila i karmienie (czyli leczenie) go bezmyślnie przypisano do tego samego przycisku, więc jeśli bestii brakuje choćby piksela życia, będziesz musiał rzucić jej mięso, nim pojedziesz wierzchem. Jest to szczególnie irytujące, jeśli chciałbyś natychmiast się skądś wynieść, bo np. wściekło się na ciebie stado mamutów. Te ostatnie nie dają się oswajać, ale wciąż można się na nie wdrapać, by tratować wrogów i rozrzucać ich po okolicy trąbą.

Szczególnym kompanem Takkara jest wielka **sowa, której oczami można rozejrzeć się po sąsiedztwu z powietrza**, np. planując atak na wrogi obóz. Inwestując w odpowiednie drzewko umiejętności, można wyszkolić skrzydlatego zwiadowcę w zabijaniu, zrzucaniu bomb (ognistych, pszczelich i trujących, po których nieprzyjaciele rzucają się na siebie zaślepieni żądzą mordu) oraz otwieraniu klatek z jeńcami i drapieżnikami, czyniąc z ptaszyska wszechstronnego dywersanta. Soczyste, bardzo satysfakcjonujące headshoty z łuku sprawiły, że ku własnemu zaskoczeniu w dużej mierze odszedłem od mojego ulubionego bezpośredniego podejścia do przemocy i z przyjemnością oddałem się roli cichego łowcy, znacznie częściej niż zwykle stawiając na podchody. **Walka w każdej postaci dawała mi zresztą w Primalu dużo radości dzięki temu, że jest brutalna i... osobista.** Zatłuczenie kogoś maczugą lub zadźganie włócznią ma sporo większy ciężar niż bezrefleksyjne skoszenie w jakimś Call of Duty nawet tuzina wrogów seriami z kałasza.

Sowa to prehistoryczny dron nieoceniony podczas planowania ataków.

Bywa, że widoki w Primalu zapierają dech w piersi.

Proste opowieści prostych ludzi

Bawiłem się w Oros znakomicie, ale mam do Primala żal za jego minimalistyczne podejście do fabuły, która tutaj w zasadzie nie występuje, zastąpiona długofalowym celem zlikwidowania przywódców wrogich plemion. **Stanowiącej tylko ubogi stelaż dla brykania po otwartym świecie narracji brakuje ciągłości i spójności**, rozpada się ona na zbiór misji powiązanych luźno lub niepowiązanych wcale i przede wszystkim nie opowiada ciekawej historii. Wrażenie fabularnej pustki pogłębiają niezbyt interesujące postacie, wliczając w to samego Takkara i zupełnie bezbarwnych głównych antagonistów.

W pamięć zapada właściwie tylko wątek niejakiego Urkiego – niby idioty, a jednak wizjonera, który prosi o pomoc w przeprowadzaniu eksperymentów daleko wykraczających poza horyzonty myślowe i możliwości techniczne epoki. Na tle jego zadań szczególnie doskwierają sztampowe projekty miażdżącej większości innych misji i aktywności pobocznych, które raczej się odhacza, niż przeżywa, bo sprowadzają się do powtarzalnego zabijania. Odrobinę osobowości ma jeszcze wilczy szaman Tensai częstujący Takkara podejrzanymi wywarami sprowadzającymi barwne narkotyczne wizje, których koloryt ogranicza się jednak do warstwy wizualnej, bo rozgrywką niestety zamieszać już nie potrafią. Cała reszta obsady zaś to co najwyżej intrygujące wyglądem wydmuszki. Rozumiem, że ówcześni bardzo prości ludzie mieli bardzo proste problemy i trudno było zbudować na tym piętrowe intrygi, ale wciąż **jestem rozczarowany tym, że Primal nie próbuje grać na emocjach**, nie zaskakuje, jest wyzuty z dramatyzmu i właściwie pozbawiony pamiętnych momentów. Mogły takimi być choćby starcia z przywódcami Udam i Izila, ale na nie twórcy kompletnie nie mieli pomysłu.

Poza miałkością fabularną i sztampowością zadań niewiele mogę Primalowi zarzucić. Od czasu do czasu musiałem odesłać towarzyszące mi zwierzę i przywołać je ponownie, bo zablokowało się gdzieś lub zagubione nie potrafiło do mnie dotrzeć. Przypominający wzrok orła z serii Assassin's Creed tryb myśliwego wyłącza się sam po kilku sekundach – nie wiem po co, skoro można (a w wielu sytuacjach trzeba, np. gdy gra każe tropić) włączać go raz za razem, bez żadnego cooldownu. Jednego zdarzenia losowego nie zaliczyłem, bo Lindża, którego miałem uwolnić z rąk Udam, wniknął w skałę i nie mogłem do niego podejść, by go rozwiązać. Pomijając te niedociągnięcia, Primal jest grą poskładaną z dużym znawstwem. Z pewnością nie wybitną, ale piękną, znakomicie udźwiękowioną, klimatyczną i **tak przyjemną, że kolejne jej godziny połyka się z apetytem niedźwiedzia jaskiniowego.** Świetna rzecz i dla fanów serii, której tożsamość pomimo zmiany dekoracji pozostała nietknięta, i dla sandboksowych entuzjastów, i dla miłośników steamowych survivali, którzy włączywszy najwyższy poziom trudności, poczują się w dzikim, brutalnym Oros jak u siebie. |CDA|

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 9

- wreszcie jakiś świeży setting
- jeździłem na tygrysie szablozębnym!
- crafting idealnie wpisany w realia
- duży, piękny, wiarygodny świat
- kapitalne udźwiękowienie
- brutalna, satysfakcjonująca walka
- wysokobudżetowy survival
- zwyczajnie bardzo przyjemna

- cienka fabuła, niecekawe postacie, brak dramatyzmu
- ciekawy setting kryje typową rozgrywkę
- powtarzalność zabawy
- czasem problemy z AI zwierzęcego kompana
- rozczarowująco sztampowe walki z bossami

Okiem MQca

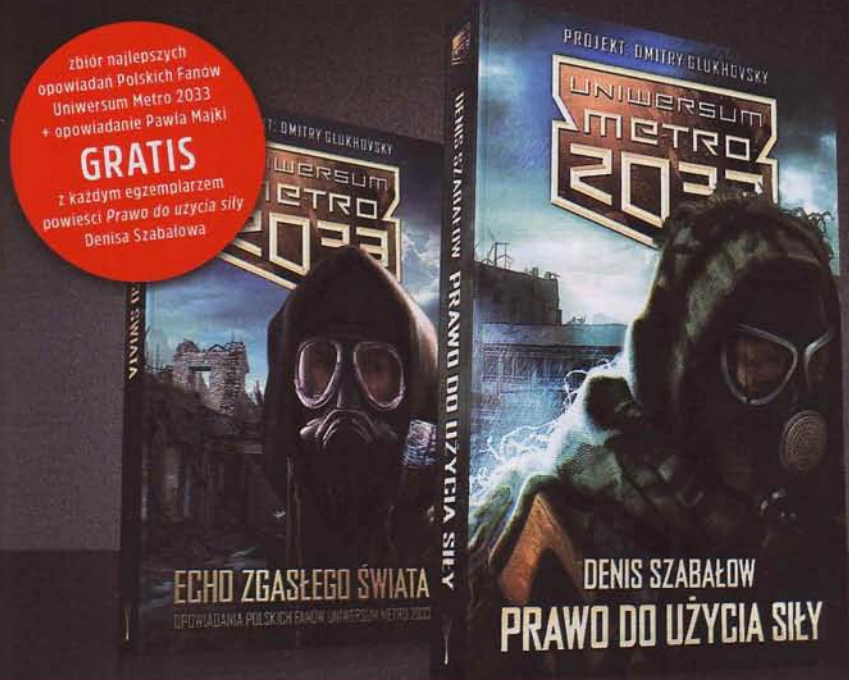
OCENA **8**

Żadne inne gry nie łechcą tak skutecznie moich ośrodków przyjemności jak dobrze skonstruowane sandboksy. Te najlepsze mają duży i zróżnicowany świat, w którym jestem kimś mam rzeczywisty wpływ na to, jak się on zmienia, a moja postać staje się coraz bardziej doświadczona i potężna. Uwielbiam uczucie, gdy w późnym fragmencie gry zabija się lekceważącym machnięciem broni wroga, który na początku jawił się jako powodująca trwogę kwintesencja potęgi. Primal to dostarcza. Podoba mi się rozbudowa wioski, nawet jeśli oznacza lekkie grindowanie na polowaniach. Największą radochę sprawia mi jednak bieganie z trzymaniem zamachu dwuręczną maczugą i trafianie z bliska wrogów w głowy. Jestem widać prostym człowiekiem i cieszą mnie takie proste przyjemności. Fizyczność i radość z walki wręcz wcześniej bardzo mnie do siebie przekonały w Dead Island, a ich brak odrzuca mnie od skądinąd naprawdę dobrego Dying Lighta. A to właśnie gra Techlandu wydaje mi się największym konkurentem Primala. Tytuł Ubisoftujest pod każdym względem bardziej prymitywny, ale dla mnie w starciu i tak wychodzi z tarczą. To w Far Cry'u czuję, że jestem wielkim skurczybykiem jaskiniowcem, który idzie na niedźwiedzia z maczugą zrobioną z kości. I wychodzi z tej walki żywy. Proste i wspaniałe.

REKLAMA

REKLAMA

zbiór najlepszych opowiadań Polskich Fanów Uniwersum Metro 2033 + opowiadanie Pawła Majki
GRATIS
z każdym egzemplarzem powieści Prawo do użycia siły Denisa Szabałowa



NOWA POWIEŚĆ
UNIWERSUM METRO 2033

WARTKA AKCJA, TRUDNE WYZWANIA, NIESAMOWITE PRZYGODY. TO PRAWDZIWIE MĘSKA POWIEŚĆ *UNIWERSUM METRO 2033*, A JEDNOCZEŚNIE PIERWSZA CZĘŚĆ TRYLOGII, KTÓRA JESZCZE DALEJ PRZESUWA GRANICE POSTAPOKALIPTYCZNEGO ŚWIATA. ZAPRASZAM DO LEKTURY!

DMITRY GLUKHOVSKY

insignis

patroni medialni

PEGI 12

- PRODUCENT: CAPCOM/DIMPS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 139 ZŁ (PC), 249 ZŁ (PS4)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: LOKALNIE/ONLINE (2 OSOBY)
- GRALIŚMY NA: PS4
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I3-4160 3,6 GHZ, 6 GB RAM, GF GTX 480
- GATUNEK: BIJATYKA

STREET FIGHTER V

Wrócił na ulicę i poczuł się jak w domu: **Cross**

Gra, która w cztery dni pobiła światowy rekord liczby graczy zapisanych do jednego turnieju bijatykowego.

Gra, która pojawiła się na półkach sklepowych praktycznie niesprawna.

Street Fighter V. Nowy kulawy król mordobić.

Bijatyki są cholernie trudnym gatunkiem do recenzowania. O ojcu współczesnych mordobić, Street Fighterze II, pisze się całe książki na podstawie wiedzy zbieranej już 25 lat przez międzynarodową społeczność. Ty zaś dostajesz tydzień, góra dwa na zrecenzowanie nowej dyscypliny sportowej, zupełnie nowej rozrywki opartej na zupełnie nowym zestawie zasad, których nawet profesjonalni gracze miesiącami nie będą rozumieli w całości. Już łatwiej było mi napisać pracę licencjacką. Street Fighter V jest jeszcze w na tyle trudnej sytuacji, że **w chwili pisania recenzji jest praktycznie early accessem sprzedawanym jako pełna wersja**, a wiadomo, jak to jest z wczesnymi dostępami: możesz napisać cały esej o błędach i niedoróbkach, byza miesiąc był do wyrzucenia. Stan SFV przy premierze trzeba jednak opisać, bo ze względu na pełną cenę gry rzeczywiście zasługiwał na absolutną furię fanów. Multiplayerco chwilę wyrzucał wszystkich z serwerów – przez to nie nakładano kar za ucieczkę z gry, co z kolei przyczyniło się do plagi ragequitterów wyłączających grę tuż przed ostatnim ciosem i chroniących cenne punkty rankingowe. Matchmaking często nie funkcjonował w ogóle. Częste było wylogowywanie graczy z gry tuż przed zakończeniem długiego trybu przetrwania, przez co trzeba było tłuc dziesiątki przeciwników od początku. Brakowało trybów singlowych – historię można było przejść w niecałe dwie godziny, survival na dłuższą metę frustrował grindem (jeśli chcemy odblokować alternatywne kolory dla postaci, musimy przechodzić go kilka razy), brakowało nawet zwyczajnych walk z komputerem. Alttabowanie wersji pecetowej powodowało lagi u przeciwnika przez desynchronizację, co oszuści często wykorzystywali.

W wieściach z Capcomu między wierszami można było wyczytać, że te problemy to nie wina developerów – szefostwo, które przez ostatnie miesiące opierało zarobki wyłącznie na portach i remasterach, potrzebowało jakiegoś hitu na rynku przed końcem roku fiskalnego. **Twórcom kazano więc najpierw wydać grę, a potem jąłatać.** Co prawda już obiecali, że wszystkie wypisane powyżej problemyzostaną usunięte/poprawione, a w marcu dodadzą sporo zawartości (tutoriale, codzienne wyzwania, próby kombosów, specjalne walki z bossami, nowa postać, sklep z kostiumami, w pełni funkcjonalne lobby), ale nieto ich usprawiedliwia. Usprawiedliwia ich to, że jest to piekielnie ciekawa i dająca niesamowitą ilość frajdy gra, którą zaprojek-

20 LAT

W ciągu 20 lat naszego istnienia zamieściliśmy na płytach ponad 700 pełnych wersji gier.

KIM GRAĆ NA START?

Na pierwszy ogień najlepiej zapoznać się z Ryu. Jest to postać, wokół której zaprojektowany jest każdy Street Fighter i najlepszy sposób, by zrozumieć grę. Ogniste kule (Hadoukeny) o trzech różnych prędkościach pozwolą ci trzymać dystans względem wroga i zmuszać go do niebezpiecznych skoków, świetny dragon punch (zwłaszcza średni) pomoże ci zapobiec atakom z powietrza, a wirujący kopniak pozwoli ci ominąć ataki na odległość lub uciec z kąta. Jeśli twój niski średni kopniak trafi wroga, możesz z rozpędu przyłożyć mu fireballem – średni atak pięścią z kolei to idealny wstęp do wirującego Tatsumaki. Chyba nikt w grze nie ma tak banalnych, acz solidnych kombosów (MP > HP > HK!). Jakby tego było mało, jest jeszcze V-Trigger, dzięki któremu twój super staje się znacznie potężniejszy, a Hadoukeny przebijają blok...

Kto dalej? Ktokolwiek – sam jednak proponuję Cammy (bardzo szybka, mordercza z bliska, ma genialny V-Skill, który omija ataki na dystans i atakuje zza pleców) lub Chun-Li (wymaga większego treningu, ale ma kopniaki na każdy zasięg i niemal natychmiastowy atak znad głowy, zabójczy wobec kucających wrogów).

towano niepo-
równywalnie le-
piej i przystępniej niżjej
poprzedniczkę.

Zabawa na cztery?

Street Fighter IV nie tylko ożywił w 2009 scenę bijatyk, ale też odniósł niesamowity sukces wśród graczy niedzielnych. Rosyjski zapaśnik Zangief, jednooki Sagat, okrutny M. Bison – kiedy po mocno eksperymentalnym Street Fighterze III: 3rd Strike developerzy zdecydowali się na powrót do składu z absolutnie kultowej „dwójki", matki wszystkich mordobić, nostalgia zrobiła swoje i tłumy uderzyły do sklepów. Marketing obiecywał przecież powrót do źródeł. Szkoda tylko, że dział promocji swoje, a projektanci gry swoje.

Kombinacje ataków wymagające żmudnego zapamiętywania timingu co do jednej z sześćdziesięciu (!) klatek na sekundę. Zbieranie od profesjonalistów bolesnych serii kilku coraz mocniejszych ciosów po najmniejszym błędzie dzięki możliwości wyprowadzania skomplikowanych kombosów po najlżejszym, najszybszym prawym prostym. Duża waga nieintuicyjnej mechaniki tzw. FADC, czyli Focus Attack Dash Cancelów („cholera, przecież on zaatakował mnie smoczą pięścią, dlaczego nie jest teraz wystawiony na kontrę, a mignął tylko na żółto i atakuje dalej?"). Duża waga jeszcze mniej intuicyjnych option selectów, czyli znajdywanych zazwyczaj w internecie kombinacji przycisków, które pozwalały wykonywać postaciom dwie rzeczy jednocześnie (przykład: crouch teching, czyli klikanie chwytu przy kucaniu, by naraz bronić się przed rzutem i próbować kopnąć przeciwnika). Kicanie do tyłu, podczas którego bohater był z niezrozumiałych dla laika względów absolutnie nietykalny.

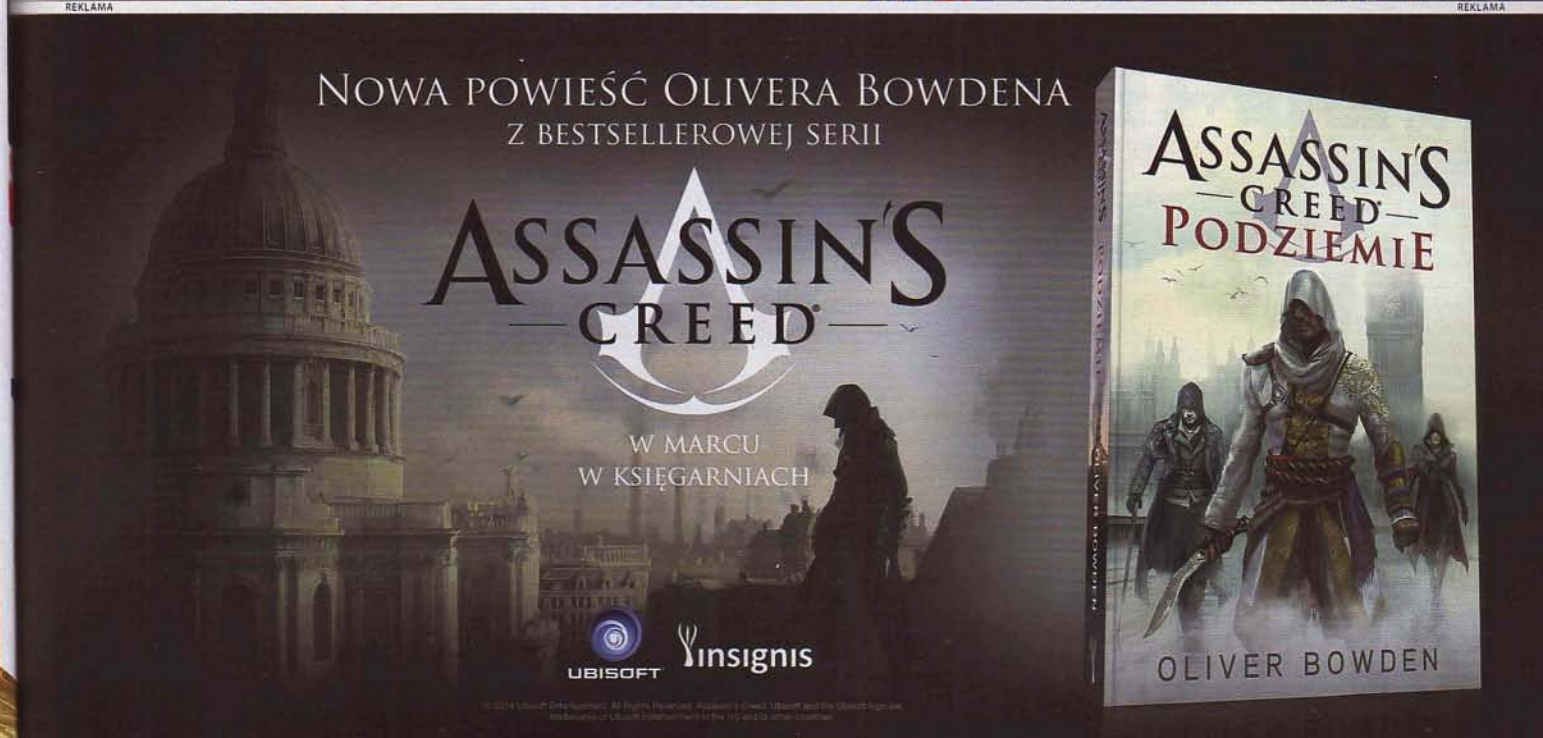
Z biegiem czasu jasne stawało się, że SFIV może i jest interesujący na poziomie turniejowym, gdzie każdy zna te triki i potrafi je obejść, ale pasuje do początkujących graczy jak pięść do nosa. Jeśli nie mieli mentora lub ochoty na oglądanie w internecie długich tutoriali, system gry szybko zaczynał promować u nich złe nawyki. A to spamowali smoczą pięścią przy podnoszeniu się z podłogi (okienko czasowe na wklepanie odpowiedniej komendy było naprawdę długie i zachęcało do wykonania dragon puncha), a to bezmyślnie próbowali trafić wroga ultrą (specjalny, diablo efektowny atak zadający ogromne obrażenia, który można było wykonać tylko wtedy, gdy kostucha zaczynała powoli zaglądać nam w oczy). Gdzieś w tym wszystkim ginęło to, co najważniejsze w bijatykach – superdynamiczna zabawa w szachy, gdzie zwycięzca w nagrodę za przechytrzenie wroga może kopnąć jego gońca w twarz i rozkwasić mu nos. Kto nie miał ochoty na żmudne studiowanie „czwórki", ten siłował się nie z przeciwnikiem, ale z grą. Na szczęście Street Fighter V naprawił absolutnie wszystkie te problemy.

Głęboka, efektowna, prosta. Dla każdego.

Nie, zabawa na pięć

W chwili, w której piszę tę recenzję, Street Fighterowi V brakuje jeszcze sensownego zestawu tutoriali. O dziwo, mimo to **już jest to gra, która „uczy" cię bijatyk lepiej niż większość współczesnych mordobić**, i robi to mocno naturalnie – podczas zabawy. »

REKLAMA



REKLAMA

„Ohoho! +2 klatki na bloku przy s.HP nic nie dają przy sweepie!".

Co knuje kwartet z tyłu? Pokaże to tryb historii w darmowym DLC.

To nie jest kolejny Street Fighter IV.

Po pierwsze – wszystkie rzeczy, na które narzekałem w „czwórce", zniknęły. Nie ma ich. Kombosy wciąż są bolesne, ale krótkie i naprawdę proste do wykonania. Najtrudniejsze okienko czasowe w grze na wykonanie ciosu w kombinacji to znacznie-bardziej-przystępna-niż-się-wydaje 1/20 sekundy, czyli trzy razy więcej niż w „czwórce". Wystarczy parę chwil w treningu, by znaleźć całkiem przyzwoite łańcuchy ataków. Żaden z nich nie zacznie się jednak od lekkiego, nagłego ciosu szybki prosty nigdy nie otwiera nam drogi do ogromnych obrażeń, a jeśli oberwiemy kombosem za pół paska życia, to dlatego, że wystawiliśmy się jak skończeni idioci na naprawdę potężny łupniak, który poważnie nas ogłuszył. W „czwórce" moi partnerzy sparringowi nieustannie narzekali, że nie wiedzą, co ich trafiło, żebym wyjaśnił i że gra jest głupia. Tu niemal za każdym razem wyciągali lekcję i na następny raz nie popełniali tego samego błędu (a jeśli popełniali, winili głośno i wulgarnie samych siebie). Pomagał im w tym fakt, że z gry zniknęły praktycznie wszystkie potencjalnie niezrozumiałe triki – klatki nietykalności przy backdashach, liczne option selecty, FADC.

Po drugie – **tempo i struktura tej gry są naprawdę niezwykle czytelne**. Denerwowaliście się, gdy w poprzednich częściach nagle przypadkowy cios was ogłuszał i nie wiedzieliście do końca czemu? Teraz pasek odpowiedzialny za ogłuszenie jest nieustannie widoczny pod paskiem życia, a to, jak szybko rośnie przy zbieraniu razów, jest jak głośny wrzask „BLOKUJ, UCZ SIĘ BLOKOWAĆ, DURNIU!". Frustrowaliście się, że w „czwórce" często na ułamek sekundy po wstaniu z podłogi znowu zaczynaliście zbierać baty? Tu co chwilę sytuacja się jakby resetuje – po ciosie zwalającym z nóg możemy komendą ruchu w dół lub do tyłu od razu odbić się do pozycji stojącej i zacząć natychmiast kombinować, jak zaatakować, a nie jak uciec z ciągłej defensywy.

System priorytetu ataków i kontr uczy cię, by nie spamować bezmyślnie tych pierwszych – gdy będziesz „na pałę" próbował trafić przeciwnika słabym i szybkim ciosem, a on w tym samym momencie uderzy cię ciężkim kopniakiem, nie tylko przebije twoją ofensywę, ale spowoduje tzw. crush counter, „miażdżącą kontrę", która potężnie cię ogłuszy i wystawi na kombo boleśniejsze niż zazwyczaj. Zniknęła możliwość poniesienia porażki podczas bloku – ostatni cios musi ominąć defensywę, by znokautować wroga (wyjątkiem są tylko kosztujące cały pasek specjali superataki), więc póki umiemy mimo nerwów właściwie się bronić, możemy wyjść z każdej podbramkowej sytuacji. Listy komend są tak krótkie, że da się zapamiętać je w kilka minut, ale oferują na tyle głębi, że można ją badać miesiącami. Gdyby nie irytujące od czasu do czasu problemy z hitboksami/animacjami ciosów, które niekiedy błędnie pokazują czas trwania ataku i jego zasięg, w Street Fighterze V złe baletnice nie miałyby pretekstu do narzekania na jakikolwiek rąbek u spódnicy. **Nauka gry jest tu czystą przyjemnością.**

Zabawa na 102?

Na co można narzekać poza stanem gry na premierę czy co bardziej hałaśliwymi fragmentami ścieżki dźwiękowej? Grafika niestety nie powala Guilty Gear Xrd czy Tekken 7 to to nie jest, modele postaci i animacje są bardzo przyzwoite, ale tła potrafią być zatrważająco kiepskie. Niestety **nie najlepiej sprawują się ciosy ziemia-powietrze** – albo trudno nimi trafić, albo są stanowczo zbyt słabe, albo kosztują część paska superów, ot, zamiarów przeciwnika, a niedostatecznie stawia na walkę o kontrolę nad przebiegiem starcia. Bycie w ofensywie wydaje się niepotrzebnie stresujące przez to, ile ataków jest niebezpiecznych przy bloku, jak trudno jest momentami utrzymać presję przez możliwość szybkiego wstawania po powaleniu i przez całkiem spory pushback (gdy nasze ciosy są blokowane, każdy zwiększa dystans między nami a wrogiem). Defensywa z kolei potrafi być nieco zbyt prosta – zwykle blokujesz kolejne ciosy aż do momentu, w którym wróg zdecyduje się na banalny do ukarania cios bądź na rzut, z którego stosunkowo łatwo uciec. Gra ciągle ewoluuje, więc trudno stwierdzić w pierwszych tygodniach, jak rozwinie się rozgrywka trzymam kciuki, by nie był to kierunek ryzykownych skoków w nadziei na kombo i monotonnych wymian crush counterów (które obecnie wydają się jedyną metodą na zadanie naprawdę sporych obrażeń).

Jeśli nawet jednak się tak stanie – trudno. To gra, która po premierze dodatkowych trybów treningowych (marzec) i trybu kampanii w stylu Mortal Kombat (czerwiec) będzie niesamowicie przyjazna nowicjuszom. To gra, która ma tak świetny model rozwoju – **nie pojawi się żadna reedycja w stylu Super/Hiper/Ultra, wszystkie postaci i większość DLC będziemożna kupić za walutę zdobywaną po walkach** że zasługuje na sukces. To gra, która zastępuje na salonach kultową część o przesadnie skomplikowanej mechanice – a zatem gra, która ma szansę przyciągnąć zupełnie nowy tłum graczy. (Widzę to w rekordowych wynikach zapisów turniejowych, widzę to na przykładzie mojego brata, który z wroga Street Fightera stał się jego zagorzałym wielbicielem). Jeśli Capcom to (pardon my French) spieprzy, będą mogli winić tylko własny marketing. |CDA|

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 7
AUDIO 8

- + prosta, czytelna, diabelnie zabawna
- + pomysłowe, różnorodne postacie
- + to nie Street Fighter IV
- + świetny model rozwoju gry
- − grafika, łagodnie mówiąc, nie nokautuje
- − absolutnie beznadziejna premiera, godna kiepskiego early accessa
- − nowy schemat rozgrywki ma minusy, których nie było w poprzednich częściach

V FOR VICTORY

Jak sprawić, by wszystkie 16 postaci mocno się od siebie różniło? Inspiracją stały się tu gry Arc System Works (Blazblue, mechanizmy Drive/Overdrive/Burst) i zachodnie Killer Instinct. Każda postać otrzymuje tu rosnący po wymianach ciosów pasek V związany z trzema umiejętnościami:

V-Skill – specjalny atak, którego częste używanie wypełnia pasek V i który zawsze doskonale wzbogaca nasz repertuar ciosów. Zangief potrafi napiąć muskuły i zignorować jeden cios, M. Bison wessać lub odbić ognistą kulę, a R. Mika wygłosić wrestlingową przemowę, która znacznie wzmocni jej atak.

V-Trigger – na to wydajemy cały pasek V. Nash zaczyna się teleportować, Rashid przyzywa ogromne tornado, Dhalsim powoduje pożar na części planszy. Potężne, różnorodne, dające masę frajdy narzędzia, których trzeba jednak używać z głową.

V-Reversal – kontratak, którym wyrywamy się z bloku. Kosztuje jedną część paska V.

msi®

GL72/62 GAMING STARTS HERE

GAMING G SERIES

PROCESOR INTEL® CORE™ i7 | WINDOWS 10 PRO / WINDOWS 10 HOME* |
| NVIDIA GTX 960M GRAPHICS | NVMe M.2 SSD by PCIe GEN3 X4 | DDR4-2133 |
| NAHIMIC AUDIO ENHANCER | KEYBOARD BY STEELSERIES | USB3.0 |

INTEL INSIDE®. EXTRAORDINARY PERFORMANCE OUTSIDE.

intel CORE i7 inside

PREMIERA W SKLEPIE

Komputronik

JUŻ OD 3749 zł

*System Windows dostępny jest tylko w wybranych modelach

PROMOCJE.MSI.COM

Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.

PEGI 7

- PRODUCENT: POPCAP GAMES
- DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS
- CENA: 150 ZŁ (PC), 220 ZŁ (XBO, PS4)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: DO 24 OSÓB
- GRALIŚMY NA: XBO, PS4
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 3,2 GHZ, 4 GB RAM, GF 640/ATI HD 5750

GATUNEK: AKCJA/TOWER DEFENSE

PLANTS VS. ZOMBIES GW2

CD-Action po stronie roślin!

Dowodów na naszą stronniczość jest aż nadto. Smuggler w CDA 13/2006 zachęcał do przyrządzenia zupy czosnkowej – przez co uniknęliśmy niedługo później epidemii grypy wśród młodzieży i tym samym kryzys emerytalny w naszym kraju odwlekł się o parę lat. Swoje dołożył Ghost, który niedługo później w felietonie przekazał, jak przyrządzić kalafiora. Tu jednak pomysł wykorzystali rządzący wówczas Polską politycy i dostaliśmy kilka niezbyt fortunnych ustaw. Tym niemniej – nieumarli mają u nas przekichane.

Został mechaniczną pomarańczą: **Krigore**

Trochę żal mi tej gry – dlatego, że jest świetna. Twórcy naharowali się przy niej, dając nam tytuł radosny i przemyślany zarazem, wypełniony różnymi atrakcjami. Cokolwiek by jednak o PvZ: GW 2 napisać, to i tak ze względu na tematykę gry wielu graczy nawet nie da jej cienia szansy.

Patrząc mi przez ramię, gem stwierdził, że jakoś nie wyobraża sobie drużyny Virtus.pro wcielającej się w róże, kaktusy czy inne pomarańcze. Muszę mu przyznać rację. Równocześnie jednak **czuję, że to jedna z najlepszych onlajnowych gier akcji tego roku**. Tyle że inna. Niepoważna.

Będzie popcorn

No bo jak inaczej określić młóckę, gdzie zombie ścierają się z roślinami? Do tego całość podana jest w iście kreskówkowo szalonym stylu. To tytuł, gdzie trzeba się przyzwyczaić do faktu, że nawet róża o liściach wiotkich jak nogi paralityka potrafi przydzwonić tak, że aż słychać pienia wszystkich świętych, a jakiś nieumarły superman zamiast symbolu rodu Kal-Ela na piersi dumnie nosi przyczepiony tam nieco śmierdzący już mózg. No, absurdalnie jest. Człowiek musi obyć się z konwencją, by co chwilę nie parskać śmiechem.

O wiele łatwiej pod tym względem będzie tym, którzy ogródkowe boje już znają. Macie poprzednią część? Nie dość, że poczujecie się jak w domu, to jeszcze będziecie mieli możliwość zaimportowania wszystkich odblokowanych tam wojowników. Kontynuacja to zwłaszcza nowe, bardzo ciekawe i zróżnicowane postacie. Po stronie nieumarłych mamy Impa, czyli pokurcza z blasterami, co to potrafi przyzwać mecha, jest i pirat strzelający z czegoś, co jest pradziadkiem shotguna i ładuje się sztućcami, dreamteam uzupełnia zaś wspomniany wyżej i wyciągnięty z grobu superbohater. Każdym się inaczej gra, każdy jest dobry w czym innym. To samo zresztą można powiedzieć o nowych nabytkach w drużynie zielonych – chlorofilnych znaczy, nie gnijących. Jest pomarańcza (w wersji dla Ślązaków: pomarańcz), która przypomina kroczący czołg, mamy kukurydzę, co to strzela z gatlingów, jest wkońcu magiczna róża, która roztaczanym przez siebie czarem potrafi zmieniać przeciwnika w kozę. Ponownie – duże zróżnicowanie, choć jak na mój gust rośliny są nieco zbyt mocne w stosunku do swych gnijących odpowiedników. Pewnie będzie nerf.

Witaj w moim ogródku

Zasadniczo to wciąż gra akcji tocząca się gdzieś w sieci. Twórcy jednak zrobili sporo, by również stroniący od żywych przeciwników mieli co robić – we wszystkie tryby można pograć z botami. Najważniejszą zmianą jest jednak fakt, że tu nie ma czegoś takiego jak menu gry. Zamiast tego jest ciągle żywa strefa wojny: po jednej stronie jest ogródek, po drugiej cmentarz, a pośrodku pas ziemi niczyjej, gdzie stale coś się dzieje. W siedzibach każdego ze stronnictw można obserwować postępy w odblokowywaniu kolejnych wersji bohaterów (w sumie jest 14 klas i przeszło 100 ich wariacji), a także wykonywać mniej lub bardziej wymagające zadania w ramach codziennych questów. Całość pozwala gromadzić walutę i gwiazdki, które można zamienić na boostery, czyli zestawy kart z nowymi postaciami, lub jeśli tylko zagadamy do niemal zdechłej ryby w kanałach – oddać w zamian za doświadczenie. Poza tym zupełnie jak poprzednio są starcia drużynowe w różnych formach, tradycyjna obrona ogródka przed kolejnymi falami zombie, jest w końcu split screen dostępny na konsolach i możliwość co-opa w różnych trybach zabawy.

Nieumarli znowu depczą zieleń.

Uwierzcie: **zabawy tu mnóstwo – tylko tematyka dziwna**. Na tyle, że niejeden domorosły hardkor nie będzie przecież w takie paskudztwo grał. A prawda jest taka, że obecnie to najlepsza gra na silniku Frostbite 3. Kto nie wierzy, ten kiep. CDA

20 LAT

Pierwszy numer CDA miał nakład 12 500 egz. i sprzedał się niemal w całości. Maksymalny nakład CDA osiągnęło w 2000 roku – 200 000 egz.

OCENA **8+**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 8

- + bardzo dużo zróżnicowanych klas postaci
- + świetny, absurdalny humor
- + bardzo ładna grafika
- + sporo ciekawych aktywności do wyboru
- − nowe roślinki na razie są nieco przegięte
- − dla mentalnych dzieciaków – niepoważna tematyka

PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN...

NAJLEPSZE GRY NIEZALEŻNE

TYLKO W cdp.pl

misja: rozrywka

Darkest Dungeon

HARD WEST

Agatha Christie
The ABC MURDERS

BOGATE WYDANIA PUDEŁKOWE ORAZ CYFROWE

• POLSKA WERSJA JEZYKOWA • TYLKO NAJLEPSZE PRODUKCJE INDIE GAMES •

INDIE GAMES

INDIE GAMES (ANG. INDEPENDENT VIDEO GAME) – POPULARNE OKREŚLENIE GIER NIEZALEŻNYCH, CZYLI TYTUŁÓW, KTÓRE PRZEDE WSZYSTKIM POWSTAJĄ Z INICJATYWY MAŁEGO ZESPOŁU LUB NAWET JEDNEJ OSOBY. CHARAKTERYZUJĄ SIĘ INNOWACYJNĄ ROZGRYWKĄ, KTÓRA WYRÓŻNIA SIĘ NA TLE WYSOKOBUDŻETOWYCH PRODUKCJI. BARDZO CZĘSTO PORUSZAJĄ AMBITNE TEMATY ORAZ POSIADAJĄ POWAŻNĄ TEMATYKĘ. FIRMA CDP.PL JEST JEDNYM Z NIEWIELU WYDAWCÓW WSPIERAJĄCYCH TEGO TYPU PRODUKCJE I DEWELOPERÓW, WYDAJĄC GRY INDIE ZARÓWNO W WERSJI PUDEŁKOWEJ JAKI I CYFROWEJ.

ZAMÓW Z DARMOWĄ DOSTAWĄ W cdp.pl

misja: rozrywka

PEGI ?

- PRODUCENT: NOMAD GAMES
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
- CENA: OK. 100 ZŁ (23 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: DO 4 OSÓB
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 2 GHZ, 2 GB RAM, GRAFIKA DOWOLNA

- GATUNEK: PLANSZOWA/STRATEGICZNA

TALISMAN
THE HORUS HERESY™

Walczy z ostrokrzewem: **9kier**

Dzień po premierze serwery nowego Talizmanu były jak opustoszałe miasteczko rodem z westernu. Stanęłam przed wejściem do saloonu, by wyzwać kogoś na pojedynek, ale oprócz turlających się ostrokrzewów oraz dwóch członków ekipy produkcyjnej nie było tam nikogo.

TALISMAN: THE HORUS HERESY

OCENA

5+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 5
AUDIO 6

- + delikatnie odświeża zastaną formułę
- + da się przyspieszyć AI
- + mecze można zapisać
- − prawie nikt w to nie gra
- − bugi i nietrafione rozwiązania
- − nijaka mapa i miejscami nijakie audio

Chyba że policzyłabym dwóch śmiałków, którzy zdecydowali się na wspólną walkę na amerykańskim serwerze, a potem się rozmyślili. A może po prostu siadł im internet. Tak czy siak, gra nie próbowała nawet zastąpić ich AI, a ponowne dołączanie do meczu przeciągało się w nieskończoność, więc reszta też wyszła. Skończyło się na tym, że jedyną potyczką, jaką rozegrałam tego dnia w całości, było starcie z... dwójką developerów i AI, i to rozbite kilkugodzinną przerwą. (Do zabawy można powrócić). W chwili pisania tego tekstu jedynym meczem, do jakiego mogę dołączyć, jest ten na serwerze w Stanach. Krótko mówiąc: **nikt w to nie gra**. Żaden z moich steamowych znajomych nie wydał pieniędzy na nowy Talizman, choć aż 22 osoby z tej samej listy grały w Prologue i Digital Edition.

Młot pod młot

Potrafię wymyślić przynajmniej dwa powody, dla których bazowanie kultowej planszówki na Warhammerze nie jest dobrym pomysłem. Po pierwsze tradycyjne odsłony Talizmanu odniosły sukces dlatego, że poruszały sentymentalne struny niegdysiejszych fanów „Magii i miecza". Po drugie, marka Młota od lat rozmieniana jest na drobne i najwyraźniej nie wystarczy Warhammer 40,000 – czy w tym przypadku 30,000, bo właśnie wtedy rozgrywa się tytułowa Herezja Horusa – by zapewnić świetną sprzedaż. A że zmiany w mechanice względem poprzednich tytułów Nomad Games są tu raczej niewielkie, nietrudno oprzeć się wrażeniu, że The Horus Heresy to bonusowy tryb Digital Edition, a nie pełnoprawny tytuł.

„Kosmiczna" plansza nie komunikuje tego, czego można spodziewać się na poszczególnych polach.

Na szczęście nowy Talizman nie jest tylko warhammerową skórką oryginału, choć może na taką wyglądać. **Z deathmatchu zrobił się drużynowy deathmatch**, bo też najważniejszą mechaniczną innowacją jest odgórne przypisanie znanych fanom postaci – Roboute'a Guillimana, Corvusa Coraksa, Konrada Curze'a, Kora Phaerona i wielu innych – do wiernych władcy lojalistów lub przebrzydłych zdrajców. W zależności od wspieranej przez ciebie strony doświadczysz różnych efektów kart i pól, a twoim ostatecznym celem będzie wsparcie imperatora lub Horusa, którzy walczą na środku planszy – tam, gdzie w „Magii i mieczu" znajduje się starożytna korona. Tym razem zamiast zabierać wrogom po jednym hapeku musisz – przy pomocy zgromadzonej po drodze floty i sprzętu – przez kilka tur bić „za jeden" większego przeciwnika lub też, jeśli sam nie ruszyłeś z talizmanem na podbój wewnętrznego regionu, pomóc w tym koledze czy koleżance z drużyny. Jeszcze jedna świeża mechanika pozwala rozwijać statystyki nie tylko wskutek efektów kart, ale również poprzez zdobywanie doświadczenia w trakcie wygranych starć. (Po klęskach je tracisz).

Planszówki tylko na stole

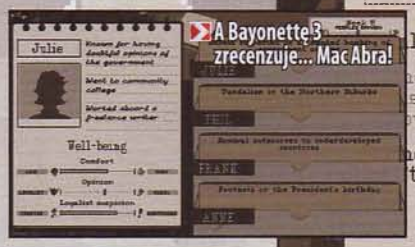
Kiedy na nowo poznasz mapę, co sugeruję zrobić w trakcie meczów z AI, Herezja Horusa **okazuje się całkiem przyzwoitym, choć delikatnym odświeżeniem zastanej formuły**. Boryka się z podstawowym problemem poprzednich cyfrowych Talizmanów i planszówek w ogóle – w ciągu 2 godzin meczu przy czterech graczach grasz zaledwie pół godziny. Bez znajomych ani rusz, choć z drugiej strony zabawa z AI ma tę przewagę, że można przyspieszyć jej ruchy i nie nudzić się między turami.

Nowy tytuł Nomad Games ma też inne problemy, z którymi twórcy powinni jak najszybciej się rozprawić. Bugi w lobby, które nie zawsze pozwalają kliknąć „gotów" albo sprawiają, że dźwięk zacina się na wyjątkowo nieprzyjemnym dla ucha efekcie. Kamera, która w multi nieustannie podąża za aktywnym graczem, nie dając możliwości swobodnego rozglądania się po mapie czy przejrzenia swojego ekwipunku. Niepasujące do czterdziestkowej muzyki dźwięki związane z walką, które lepiej sprawdziłyby się w oryginalnym Talizmanie fantasy. Zbyt długie animacje używania tzw. stratagemów. Wspomniany wyżej fakt, że AI nie zastępuje gracza, który opuści grę, i nie wiadomo, co dalej robić. Nieintuicyjny interfejs. Czy – choć to już kwestia gustu – kompletnie płaska, nijaka i pozbawiona zróżnicowania graficznego mapa, która nie komunikuje tego, czego można spodziewać się na poszczególnych polach. Data premiery pojawiła się 1,5 miesiąca przed debiutem gry i naprawdę nie rozumiem, dlaczego wydawcy nie poczekali z nią jeszcze kilka czy kilkanaście tygodni. |CDA|

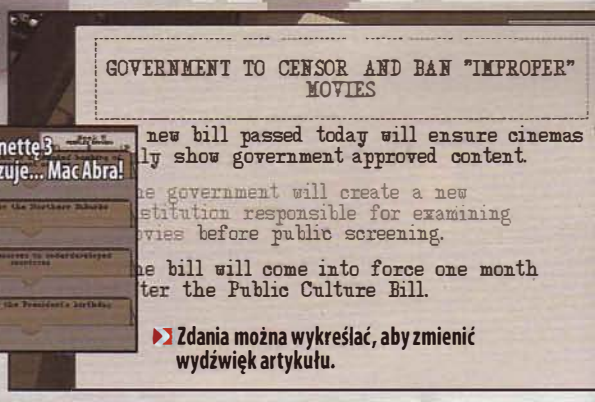
PLATFORMY: PC, IOS, AND
PRODUCENT: DOUBLE ZERO ONE ZERO
DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
CENA: OK. 44 ZŁ (10 €, PC), OK. 20 ZŁ (IOS, AND)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: EKONOMICZNA/LOGICZNA

THE WESTPORT INDEPENDENT

Redaguje: **enki**



A Bayonettę 3 zrecenzuje... Mac Abra!



Zdania można wykreślać, aby zmienić wydźwięk artykułu.

Hasło „gra o cenzurze, korupcji i gazetach" sprawiło, że sięgnąłem po tytuł, jak tylko się ukazał, by przekonać się, „jak to robią prawdziwi dziennikarze" bez potrzeby zbliżania się do nich na odległość oddechu woniejącego tytoniem rozpuszczonym w kawie i wodzie kolońskiej.

Jako że akcja gry osadzona jest w 1949 roku, a w tle leniwie przygrywają stosowne nuty pianina, do pełni immersji zabrakło mi tylko przywdziania szelek opinających białą koszulę, tweedowej marynarki i kapelusza. Jako redaktor naczelny The Westport Independent zostałem postawiony przed zadaniem poprowadzenia gazety przez 12 tygodni. Tyle pozostało bowiem do wprowadzenia przez totalitarny rząd ustawy przekazującej cały oficjalny obieg prasy pod jego kontrolę. Przez ten czas miałem możliwość w znacznym stopniu wpłynąć zarówno na opinie obywateli Westport o sytuacji w kraju, jak i na życie moich pracowników. A wszystko dzięki magii słowa drukowanego.

Rozgrywka jest bardzo prosta, powtarzalna i odbywa się na jednym ekranie biurka naczelnego. Otwierałem na nim króciutkie notki prasowe, dokonywałem wyboru tytułu (np. „Policjant zaatakowany przez obywatela" kontra „Obywatel broni nastolatka, policjant stawia zarzuty pobicia"), wykreślałem lub nie konkretne zdania i przekazywałem wybranemu redaktorowi do przepisania. Gryzipiórków jest czworo, każdy ma swoje preferencje polityczne i poziom komfortu, o który należy dbać, nie zlecając im zbyt dużo artykułów sprzecznych z ich światopoglądem. Do tego dochodzi jeszcze zmieniający się stopień podejrzliwości Partii wobec konkretnych autorów oraz całej gazety, który siłą rzeczy wymusza publikację treści tabloidowych lub, w najgorszym przypadku, prorządowych.

Aspekt ekonomiczny został potraktowany po macoszemu, w formie słupków popularności w czterech różniących się poglądami dzielnicach Westport, przez co i tak już prosta gra straciła sporo potencjalnych dodatkowych dylematów, które można by było postawić przed graczem. Bez nich trwająca około godziny rozgrywka za pierwszym razem potrafi ucieszyć niespodziewanymi rozstrzygnięciami odpowiedziami Partii na pochlebne lub niepochlebne artykuły. Później **majstrowanie przy wielokrotnie czytanych już notkach zaczyna nużyć, nawet mimo tego, że do obejrzenia jest kilka zakończeń** „montowanych" wedle nastrojów społecznych uzyskanych po 12 turach. W swej istocie gra pozostała rozszerzonym gamejamowym eksperymentem. Liczyłem na więcej. |CDA|

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 7
AUDIO 7

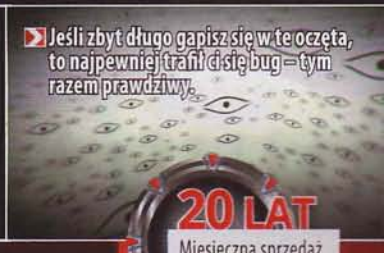
+ ciekawa tematyka
+ klimat audiowizualny
– zbyt uproszczona i powtarzalna rozgrywka

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: BLOOMING BUDS STUDIO
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 30 ZŁ (7 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: LOGICZNA

CALENDULA

„To nie moja wina", stwierdził: **Cursian**

Nie no, co za szajs! Nawet opcje się wykrzaczają!



Jeśli zbyt długo gapisz się w te oczęta, to najpewniej trafi ci się bug – tym razem prawdziwy.

„Wyobraź sobie grę, która nie chce, byś w nią grał".

Stosowanie lekko zmodyfikowanego hasła reklamowego w charakterze wstępu z pewnością nie jest szczytem elegancji, ale niech mnie rozbestwione feministki dopadną, jeśli istnieją na świecie słowa, które trafniej charakteryzowałyby Calendulę. Na upartego można tu doszukiwać się społecznej misji, mądrego przekazu i ukrytych odniesień do Arcyważnych Problemów Tego Świata, tylko po co, skoro autorzy ledwie się po nich prześlizgują? Proponuję całkowicie zignorować nadętą otoczkę (szczęśliwie niezbyt inwazyjną) i potraktować tę grę jak szereg coraz bardziej pokręconych łamigłówek.

Calendula to coś w rodzaju symulatora upierdliwego, nieustannie wysypującego się gniota. Złośliwe badziewie zrobi wszystko, by uniemożliwić ci zabawę: odwróci ekran, podzieli go na dziesiątki maleńkich, przemieszanych ze sobą fragmentów, zabezpieczy się poukrywanymi tu i ówdzie hasłami, każe ci zmieniać rozdzielczość, jasność, język i tysiąc innych rzeczy. Koszmar? Gdzie tam! Świetna, nieszablonowa zabawa!

Jakim cudem coś, co zazwyczaj doprowadza graczy do szału, może sprawdzić się w roli głównego dania? Odpowiedź na to pytanie jest dość prozaiczna, a zarazem genialna. Twórcom udało się sprawić wrażenie, że wszystkie te niedogodności to świadomy sabotaż – dzieło szaleńca, który za wszelką cenę stara się powstrzymać cię przed dotarciem do prawdy kryjącej się gdzieś za kruchą fasadą gry komputerowej. W starciu z programistą pomaga ci tajemnicze, znajdujące się u dołu ekranu oko, które przemyca podpowiedzi niezbędne do rozwiązania kolejnych zagadek, a zarazem wyrwania produkcji kolejnych strzępów historii. Początkowo wyzwania nie są przesadnie złożone, ale z czasem trzeba nauczyć się wychodzić poza typowe ramy (raz całkiem dosłownie...) i zacząć myśleć abstrakcyjnie.

Grafika gorsza niż w Descencie! 0/10!

Trudno opisać, co czuje się podczas grania w Calendulę. Na dobrą sprawę powinienem przecież kląć na czym świat stoi, bo cały czas użerałem się z niesfornymi ustawieniami, ale w rzeczywistości ze zdziwionej gęby ani na moment nie schodził mi szeroki uśmiech, a pisze to gość, który nie darzy „indyków" przesadną miłością. Zanim w przypływie pozytywnych emocji opróżnisz kartę kredytową, dobrze się zastanów: ta gra to naprawdę – NAPRAWDĘ – odjechana rzecz i z dużą dozą prawdopodobieństwa odbijesz się od niej z hukiem, a mnie zelżysz za nieuzasadnione peany. **Polecam ją wyłącznie tym, którzy oczekują czegoś innego, oderwanego od rzeczywistości** i są w stanie za to słono zapłacić. |CDA|

20 LAT

Miesięczna sprzedaż CD-Action w czasach jego największej świetności osiągała 153 tys. egzemplarzy.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 3
AUDIO 5

+ unikalny pomysł na rozgrywkę
+ jak to mówią na dzielni: „ryje beret"
+ zmusza do abstrakcyjnego myślenia
– 30 zł za godzinę zabawy to sporo

PEGI ?

PRODUCENT: ADUGE STUDIO
DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
CENA: OK. 67 ZŁ (15 €)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

DEMO: TAK
PC: WIN VISTA/7/8, CPU 2 GHZ, 1 GB RAM, GRAFIKA DOWOLNA

GATUNEK: PRZYGODOWA/SKRADANKA

20 LAT

Pierwsza podwyżka ceny CDA była efektem... pomyłki DTP-owca, który wpisał na okładkę kwotę 99 000 zł zamiast 95 000.

Qasir al-Wasat
INTERNATIONAL EDITION

Wielobarwne pokoiki potrafią zachwycić oko...

...ale niestety większość gry to ciemne, nieciekawe lokacje.

Lubi ifrity: **9kier**

Jako wielbicielka tańca arabskiego i oryginalnej „Księgi tysiąca i jednej nocy" z przyjemnością udałam się do XIX-wiecznej Syrii. I choć w Qasir al-Wasat nie brakuje bliskowschodniej magii, przydałyby się jej również interesująca fabuła i kilka trików, które uczyniłyby z niej ciekawszą skradankę.

QASIR AL-WASAT: INTERNATIONAL...

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 7
AUDIO 5

+ egzotyczna konwencja
+ miejscami zachwyca graficznie
+ różne zakończenia
+ nie prowadzi za rękę
+ polska wersja językowa...

− ...która standardowo ma problemy z polskimi znakami
− niewykorzystany potencjał skradankowy
− miałka fabularnie

Jedzenie podchodzi mi do gardła na myśl o kolejnej grze o elfach i krasnoludach, znudzenie wywołują we mnie powroty do amerykańskich i europejskich miast. Zanurzenie się w tak rzadkim w branży bliskowschodnim Oriencie było dla mnie odmianą na tyle miłą, że skłonna byłam przymknąć oko na niedociągnięcia. Po ośmiu godzinach spędzonych z grą jednak doskonale zdaję sobie sprawę z tego, że szybko uleci z mojej pamięci. Ten tytulik – stworzony o dziwo przez brazylijskie studio – **nie przedstawia sobą większej wartości, jeśli nie liczyć unikatowej, klimatycznej oprawy graficznej**. Nawet ta jednak, choć zachwyca ładnie oświetlonymi i upstrzonymi wielobarwnymi dywanami pokoikami, jest bardzo nierówna, na co wskazują pozbawione wyrazu ściany, toporne dymki z dialogami, liczne ciemne korytarze czy brzydkie pracownie alchemiczne.

Wschód bliski mechanicznie

Jako istota przywołana do świata ludzi przez potężnego maga zwiedzasz jego pałac. Twoim zadaniem jest odnalezienie i wyeliminowanie trzech osób w zamian za legendarne sztuki broni. A przynajmniej tak się wydaje na początku: zabójstw da się dokonać szybko i zakończyć w ten sposób grę, ale forteca pełna jest zagadek, których rozwiązywanie doprowadzić może do drugiego, znacznie bardziej satysfakcjonującego zakończenia. Mechanizmów skradankowych jest w grze niewiele i są bardzo skromne, a sedno zabawy stanowią właśnie łamigłówki „dla chętnych". Innowacyjności w nich niewiele – ot, tu należy poustawiać kręgi tak, by ułożyły się w konkretny kształt, albo utworzyć eliksir, tam przesunąć dźwignię czy uzupełnić artefaktem mechanizm. Intrygowało mnie jednak to, że podczas eksploracji całkiem sporego zamku gra nie prowadziła mnie za rękę.

Tym większa szkoda więc, że fabularnie nie tylko nie wykorzystuje potencjału bliskowschodnich wierzeń (choć pojawiają się i ifrity, i Allach, i golemy), ale też **okazała się mało ciekawą, raczej prostacką i słabo napisaną historyjką**. Autor scenariusza próbował złapać za ogon zbyt dużo feniksów, przez co smakowite wątki albo nie były wcale rozwijane, albo zostały potraktowane po macoszemu. Brakuje tu warsztatu zarówno w kwestii wymyślania fabuły, jak i pisania dialogów, przez co postacie są płaskie i zniechęcają bardzo mało subtelnym, żenującym sposobem, w jaki przekazują informacje o świecie. Ich opowieści – o tym, skąd wzięli się w pałacu czy jakie mają podejście do swojego władcy – ciekawiły mnie jedynie na początku, ale jeśli tylko nie trzeba było zbyt długo czekać na rozmowę enpeców, słuchałam ich, bo czasami po chwili plotek ktoś robił coś użytecznego. Strażnik mógł na przykład opuścić posterunek (po tym, jak głośno oznajmił, że uważa swoją pracę za bezcelową), a klucznik otworzyć zamknięte drzwi (po tym, jak głośno oznajmił, że zamierza to zrobić).

Niewykorzystany potencjał Orientu.

Syryjski paintball

Naturalnie można nie czekać, aż goście w turbanach wyleją swe żale, tylko zatruć ich (do uzupełniania zapasu jadu służą specjalne owoce) lub zostawić po nich krwawą plamę. Bohater, który swoją drogą wygląda jak humanoidalny szakal, przez większość gry jest niewidzialny – przynajmniej dopóki nie włazisz na tryskające pigmentem pułapki i unikasz rozszarpywania ofiar – co pozwala mu bezpiecznie omijać patrole i czyni skradanie aspektem mało ważnym. I dość monotonnym, bo niestety zdobywana z czasem broń przez większość gry nie wpływa na sposoby eliminowania przeciwników, a i później czyni to bardzo nieznacznie. Całość zapisuje się automatycznie i na szczęście z reguły robi to sensownie, ale raz miałam ochotę przeklinać twórców, gdy po rozwiązaniu wymagającej sporo czasu zagadki logicznej zostałam przebita kolcami i musiałam męczyć się z nią ponownie.

Rozczarowała mnie też ścieżka dźwiękowa – zamiast klimatycznych orientalnych kawałków developerzy zdecydowali się na pozbawione duszy plumkanie, a dialogom towarzyszą nieokreślone dźwięki, które sprawdzały się w Don't Starve, ale tutaj nie pasują. Mimo że w steamowej edycji gry dostępne są napisy znad Wisły, sugeruję jednak wersję angielską, bo w rodzimej nie brakuje błędów i problemów z polskimi znakami. |CDA|

PEGI 7

- PRODUCENT: PYRAMID/CHARA-ANI
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM, PSN
- CENA: 169 ZŁ (PSV), 200 ZŁ (PC), 249 ZŁ (PS4)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: LOKALNA KOOPERACJA (DO 4 OSÓB)
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN VISTA/7/8, CPU 2 GHZ, 1 GB RAM, GF 8600 GT

- GATUNEK: SHMUP

Leć, dumny tuńczyku, zabierz nas do gwiazd.

DARIUSBURST CS CHRONICLE SAVIOURS

Halo, eksterminator? Zalęgły nam się w galaktyce mechaniczne karpie.

Poszerzał horyzonty: **Cross**

Quentin Tarantino chełpi się, że w „Nienawistnej ósemce" korzysta z ultrapanoramicznego formatu obrazu 2.76:1. Nie wie, że nowy Darius nokautuje go proporcją 3.55:1 – czymś, czego w dwuwymiarowych grach na PC i konsole jeszcze nie było.

Dumny statek mknący przez przestrzeń kosmiczną po jednej stronie, ławica mechanicznych ryb uzbrojonych w lasery po drugiej. Pośrodku napis „Zawsze miałam ochotę na rzecz zwaną tuńczyk sashimi!". Takim intrem (oraz maszyną o panoramie złożonej z trzech monitorów) Darius II przyciągał uwagę wszystkich fanów automatów w 1988 roku. Kultowe teksty z gry doczekały się nawiązań w dziesiątkach innych gier czy serii animowanych, by wspomnieć tu choćby o zapowiadającym bossów „A HUGE BATTLESHIP IS APPROACHING FAST!" lub „Zone X is over. We are now rushing into Zone Y" pokazywanym po wyborze strefy pod koniec każdej planszy. (Darius jest nieliniowy, sami wyznaczamy trasę przez kilka poziomów, by dotrzeć do odpowiedniego zakończenia).

Oczywiście wszystko to było drugorzędne wobec rozgrywki, ale to właśnie nuta ekscentryzmu sprawiła, że Darius utknął w pamięci graczy przez lata. W Chronicle Saviours – najnowszej, świeżo przeniesionej z automatów grze w serii – powraca nie tylko motyw z obcą flotą stylizowaną na ryby, lecz także **niezrównana, awangardowa ścieżka dźwiękowa** autorstwa zespołu Zuntata. Trudno opisać ich brzmienie (wklep na YouTubie „Darius History"). Raz można porównać je do synthpopu, innym razem do eksperymentalnej mieszanki fusion z elementami orkiestralnymi... Do diabła, takie kategoryzowanie prawie nic nie mówi – jeśli nie wierzycie, że growych kompozytorów stać na coś z zupełnie innej planety, Zuntata skopie wam bębenki uszne. Idealny akompaniament dla tak oszałamiającego, kinowego doświadczenia. A że w Chronicle Saviours developerzy skompilowali swoisty „The best of" najlepszych utworów zespołu z ostatnich 30 lat...

Kronika kosmicznych połowów

Ktoś mógłby powiedzieć, że w horyzontalnych shooterach pokroju Gradiusa i Dariusa chodzi o to, by lecieć w prawo i strzelać – jaka w tym filozofia, co tu dużo tłumaczyć? A jednak Chronicle Saviours różni od shmupów reprezentowanych zwykle na naszych łamach dość wiele. Przede wszystkim **nie ma co się tu spodziewać deszczy pocisków w stylu Crimzon Clover** – liczyć można za to na nietypowe poziomy w stylu lotu przez rój asteroid czy wypełnione wieżyczkami obronnymi wąskie tunele wewnątrz bazy wroga. Wybierając po każdej planszy następną, nie powinniśmy jednak skupiać się na tym, jak będzie wyglądała podróż pełna zbierania power-upów, ale na tym, co będzie jej zwieńczeniem. **Potężni bossowie zajmują tu nieraz więcej czasu niż właściwe poziomy.** Są naprawdę imponujący – i nic jednak nie daje tyle satysfakcji i punktów co idealne sparowanie lasera bossa własnym.

Szczególnie jeśli mamy wyświetlacz dostosowany do gry. Jasne, ktoś może prychnąć na zalecaną rozdzielczość 6880 x 1440 i stwierdzić, że da się ustawić każdą strzelankę czy ścigałkę, żeby tak się wyświetlała. Czuć wtedy jednak, że przygotowując grę, nie pomyślano o takiej rozdzielczości. **Twórcy Dariusa zaplanowali zaś tryb arcade, od początku mając w głowie wielkie panoramy** – widać to w kompozycji elementów na ekranie, w strukturze poziomów, w tym, że widescreen jest wykorzystany w pełni. Oczywiście są tu liczne „domowe" tryby dopasowane do rozdzielczości monitora, a samą główną kampanię można ograć na każdym sprzęcie z czarnymi paskami u dołu i góry – nie robi to jednak takiego wrażenia.

A huge bargain is approaching fast

Maniacy gatunku nie potrzebują zachęty (sam hardkorowy tryb original EX będzie dla nich wart wysokiej ceny), a amatorzy? Nawet jeśli nie interesuje ich zabawa w „jednożetonowanie" gry, znajdą tu zawartość na dziesiątki godzin. Do trybu arcade developerzy z Pyramid dodali tryb historii CS mode (ponad dwieście poziomów, remiks wcześniejszych gier z serii) i chronicle mode (ponad 3000 wyzwań odblokowywanych wspólnie z innymi graczami!). To dla nowicjuszy najlepszy sposób, by zapoznać się z tą wiekową już serią – może cena nie jest tak przystępna, ale uczciwa, zwłaszcza w częstych przecenach. Must have. |CDA|

Kosmiczny niszczyciel to nawet nie jest ryba!

20 LAT

Nasze CD-ROM-y w 1996 roku zastępowały internet, który wtedy liczył sobie szacunkowo jedynie 10 milionów serwerów. Dziś ponad milion serwerów prywatnych posiada sam Google.

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 7
AUDIO 10

- + unikalne doświadczenie audiowizualne
- + więcej zawartości nie znajdziecie w żadnym innym shmupie
- + grywalne i dla amatorów, i dla hardkorów
- + najlepsza gra o rybach
- − warstwa techniczna pokazuje wiek gry
- − skala absurdu mniejsza niż w poprzednich, psychodelicznych Dariusach
- − w pogoni za punktami liczą się tylko statki kontrujące

PEGI 16

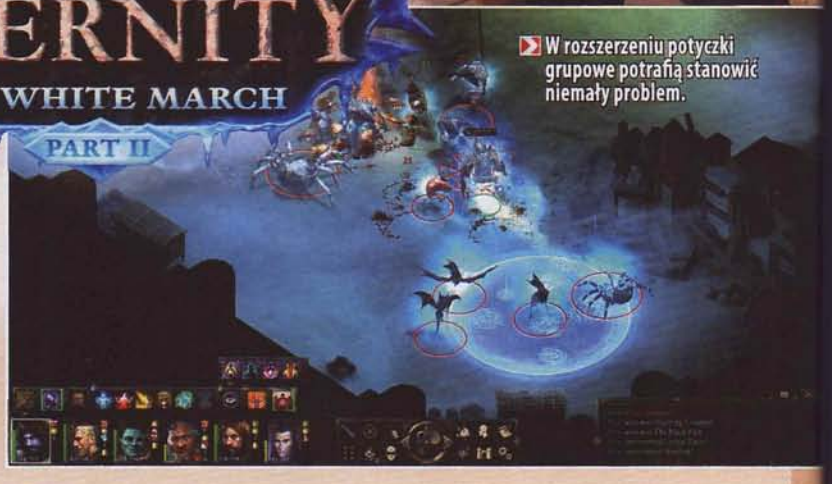
PRODUCENT: OBSIDIAN ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: OK. 45 ZŁ (OBIE CZĘŚCI ZA OK. 65 ZŁ)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

DEMO: BRAK
PC: WIN VISTA/7/8/10 64-BIT, CPU 2,5 GHZ, 4 GB RAM, GF 9600 GT/ ATI HD 4850

GATUNEK: RPG

PILLARS OF ETERNITY
THE WHITE MARCH
PART II

Złoto, słowiański przykuc, wysocy jak blok – nowi chłopcy są na dzielni.



W rozszerzeniu potyczki grupowe potrafią stanowić niemały problem.

Topi marzannę: **Monk**

Typowych zachwytów nad Pillarsami długo nie podzielali najbardziej twardogłowi fani gatunku – ci, którzy zaludniają znienawidzone przez devów forum RPG Codex. O dziwo jednak wystarczyły dwie wizyty w Białej Marchii, by nawet u tamtejszych trolli pojawiło się niechętne uznanie.

Nie znaczy to, że The White March wprowadziło rewolucyjne zmiany. Za sprawą aktualizacji towarzyszących premierom obu części mechanika rozgrywki ledwie drgnęła, a drugi epizod zimowej opowiastki dobitnie pokazuje, że znanego z podstawki fantazjowania o ludziach, którzy wchodzą w paradę bogom, było autorom za mało.

Dzwon i młot

Unaocznia to już zawiązanie akcji – koszmary, w których majaczy tytaniczna istota operująca kowalskim młotem, wyraźnie korespondują z otwarciem kuźni boga starcia z bezimiennymi przeciwnikami – nagłe ubezwłasnowolnienie maga czy kapłana wymusza zmianę taktyki w locie. Skuteczniej angażują też sceny odgrywane w chwilach mniejszego wzburzenia, bo choć z czasem nasycenie konwersacji filozofią rośnie, spotykani enpece są wiarygodni, ich wypowiedzi treściwsze i okrojone z didaskaliów, a wizje towarzyszące czytaniu dusz – mniej enigmatyczne. Cieszy to tym bardziej, że większość z kilkunastu godzin, które pochłania TWM2, spędza się właśnie w głównym wątku – **side-questy są krótkie i dużo bardziej liniowe**.

Satysfakcjonujący koniec przygody.

Abydona, co było udziałem gracza w pierwszej połówce TWM. A że do legendarnej manufaktury zaczynają ciągnąć potężne siły o niejasnych intencjach, w tym bezokie, milczące konstrukty wielkości wybujałych sosen, Widzący decyduje się powrócić do leżącej nieopodal Krzepy. Ta zasypana śniegiem wioseczka raz jeszcze staje się bazą wypadową, jednak tym razem los rzuci nas dużo głębiej w góry, m.in. do jednej z najładniejszych w całej grze lokacji – Opactwa Upadłego Księżyca, którego fundamenty stanowi kolosalny szkielet.

Rozbudowane zostały także istniejące mapy. Odpieczętowana po latach kopalnia pod Krzepą to niezbyt długi, ale klimatyczny loch, który za sprawą kontrolujących umysł vithracków wreszcie udowadnia, że w Pillarsach napsuć krwi mogą również

Tęczowe kolory

Muszę wszakże donieść, że jeden z nich pozwala zmierzyć się ze złośliwym smokiem, i to właśnie ta bestia zasługuje na miano bossa naczelnego. Być może wdepnąłem w jakiś błąd, dzięki któremu przegapiłem część bolesnych atrakcji, ale **zarówno właściwy finał rozszerzenia, jak i wielka ponoć bitwa o należącą do gracza twierdzę Caed Nua okazały się kuriozalnie proste**. Nie było mi nawet dane użyć nowinek w arsenale – podniesiony na 16 poziom doświadczenia pozwala bowiem odblokować dodatkowe zdolności klasowe, m.in. poważnie mieszające na polu walki druidzkie tornado, a i świeże łupy prędko zastąpiły dotychczas stosowany sprzęt.

Jeden ze zdobycznych mieczy, kolejną na liście unikatową broń ewoluującą wraz z właścicielem, otrzymała Meneha barbarzynka, która dołącza do drużyny w Krzepie. Niestety, choć aumauanka bije sięza dwóch, kompan z niej nieciekawy jej motywy i wspomnienia czynią z niej nudne alter ego Diablicy z Caroc. Mimo to właśnie ona otrzymała w dodatku najwięcej czasu antenowego – pozostali towarzysze, w tym nadal niedorozwinięty fabularnie mnich Zahua, praktycznie nie udzielają się w rozmowach. Czuję, że w trakcie następnego maratonu z Pillarsami panienka szybko dołączy do ekipy grzejącej ławę w Caed Nua, zwłaszcza że przybywający do warowni interesanci wreszcie mają problemy na tyle ciekawe, że chce się ich wysłuchać i przydzielić do pomocy któregoś rezerwistę.

Skoro zaś o przechodzeniu gry mowa – jeśli w skrytości serca obawiacie się problemów z oldskulową walką, odetchniecie z ulgą. Nowy poziom trudności, tzw. tryb fabularny, pozwala poznać losy Niezłomnego i spółki bez przesadnego martwienia się mechanizmami starć i nowinkami w postaci długotrwałych uszkodzeń ciała. Ci zaś, którzy preferują masochizm powiązany z kroczeniem Ścieżką Potępionych, ucieszą się na wieść o możliwości dodatkowego podbicia trudności ostatniego rozdziału. Jak znalazł przed Tormentem i nowym Divinity, prawda? **CDA**

Drugi filar

Oficjalnych obietnic brak, ale Obsidian od miesięcy myśli o sequelu. Josh Sawyer zadeklarował, że choć akcję kolejnych Pillarsów widziałby w bardziej egzotycznej części Eory, najpewniej będzie można posłać tam bohatera z „jedynki", a na jego barkach – ciężar decyzji podjętych w Jelenioborzu.

PILLARS OF ETERNITY: THE WHITE...

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 8

+ satysfakcjonujące domknięcie historii
+ więcej tego, co w Pillarsach działa

− niezamierzenie (?) proste główne walki
− przysypiający kompani inni niż Meneha

gmaster.iiyama.com
iiyama
G-MASTER™
MONITORS4GAMERS
RED EAGLE™
27"
24"
iiyama
1ms
144Hz
Free Sync
GB2488HSU | GB2788HS
BLACK HAWK™
27"
24"
iiyama
1ms
GE2488HS | GE2788HS
GOLD PHOENIX™
28"
iiyama
1ms
Free Sync
4K
GB2888UHSU

PEGI 12

- PRODUCENT: TT GAMES
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 100 ZŁ (PC), 160 ZŁ (PS3, X360), 200 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: TAK (NA WSZYSTKICH PLATFORMACH)
- PC: WIN XP/VISTA/7/8, CPU 2,4 GHZ, 4 GB RAM, GF GT 430/ATI HD 6850
- GATUNEK: AKCJA

20 LAT

Pierwszą pełną wersją naprawdę dużego kalibru był legendarny Red Baron, wydany przez nas już w numerze 05/1997.

LEGO MARVEL AVENGERS

Nie miał armii, nie miał Hulka, nie miał z tego frajdy: **Papkin**

To nie zestaw Lego, przy jakim zapominamy o własnej metryce. To plastikowy klocek, o który zawadzamy bosą stopą, idąc w środku nocy do wychodka.

Jak w mordę strzelił, szewc bez butów chodzi na koncert życzeń.

Boleję, bo wydane w 2013 Lego Marvel Super Heroes było jedną z najlepszych kart w talii TT. Starszy z braci potrafił zażartować z konwencji. Młodszy jest tak szalenie zachowawczy, że aż wsteczny, a gdy już próbuje robić coś na własny rachunek, słono za taki eksperyment płaci.

Bańka oczekiwań prysła jak domek z kart na resorach z deszczu pod rynnę.

Słaba jak filmowy „Antman". Serio!

Avengers: Czas Umierać

Pierwszym problemem plastikowych Avengersów jest ślepe podążanie za MCU (Marvel Cinematic Universe), a nie swobodne adaptowanie komiksów. Co to oznacza? Brak X-Menów (których filmy są kręcone przez inną wytwórnię, niezależnie od Disneyowskiego tasiemca), brak Spider-Mana i (co dziwi) brak Strażników Galaktyki. Developer niby chwali się, że w trybie swobodnej gry można kontrolować setkę nowych (względem poprzedniczki) bohaterów i niby fajno. Ale trzeci szereg to po prostu ciut inne modele postaci i przeklejone moce.

O ile przy Super Herosach studio nie było uwiązane smyczą filmowych fabuł i mogło sobie w temacie fabuły i mechanizmów folgować ile wlezie, tak teraz dostaliśmy zlepek sześciu obrazów (przede wszystkim: obu „Avengersów", w dalszej kolejności dwóch części „Kapitana Ameryki", „Iron Mana 3" i drugiego „Thora"). **Zlepek to zresztą wyjątkowo nieskładny i achronologiczny, praktycznie niezrozumiały dla kogoś, kto nie śledzi MCU.** Z filmowej bazy podebrano kilka motywów muzycznych i mnóstwo kwestii mówionych (na marginesie: te nie brzmią aż tak źle jak w Lego Jurassic World, ale wciąż rażą), uzupełnionych o zdania nagrane przez Stana Lee (staruszek daje radę!), Clarka Gregga i Cobie Smulders (czyli agenta Coulsona i Marię Hill. Obstawiam, że byli najtańsi).

Ponieważ w temacie scenariusza dowcipnisie z TT dali się zredukować do okazjonalnego przemycania na drugim planie bananów, ryb i przetykaczy do toalet (paradne, zaiste), postanowiono odbić sobie w śmiałej reformie systemu walk. Tyle że nie jest to żadna #dobrazmiana, ale rozbicie dotychczasowej dynamiki przytyczków. Otóż nasi adwersarze zyskali na wytrzymałości, stąd nawet Kapitan Ameryka potrzebuje wyprowadzić kilka ciosów, by położyć szeregowca Hydry. Wystarczy jednak podejść do plastikowej sylwetki, wcisnąć na padzie „B", a podopieczny wykona kilkusekundowego finishera (jeśli w sąsiedztwie jest superbohaterski kolega, wspólnie pokuszą się o coś w rodzaju batmańskiego „ataku kombinowanego"). Pozostali wrogowie cierpliwie poczekają, aż heros da sobie spokój z piruetami i zwodami. Owszem, to **ładne animacje, ale niepotrzebnie rozwleczone** i sprowadzające do minimum przyjemność płynącą z tych – i tak przecież prostackich – klepanek.

Incredebil Hulk

W temacie zagadek Avengersi nie robią nic kreatywnego. Ot, niekiedy musimy przełączyć się między postaciami, żeby skorzystać z ich specyficznych umiejętności, ewentualnie zapamiętać ze trzy kształty czy wykonać QTE (szkoda, że do mashowania jednego z trzech guziorów sprowadzają się niektóre walki z bossami. Zwłaszcza że niedawne Dimensions faktycznie na tym polu błyszczało). Pojawiają się wehikuły, ale – jak zwykle – model kolizji właściwie nie istnieje. Niewielkie plansze wciąż straszą niewidzialnymi ścianami, które niekiedy są zresztą totalnie nieuzasadnione. Dlaczego jako wyposażony w odrzutowe pantofle Iron Man nie mogę dostać się na platformę postawioną jakieś dwa metry wyżej? Bo muszę – już w trybie swobodnej gry – wrócić na mapę i przejść na rzeczoną platformę gagatkiem czołgającym się przez tunele wentylacyjne.

W zestawie z kilkoma zwyczajowymi „coś mi tu nie gra" (sterowanie na klawiaturze jest mniej więcej równie sensowne co golenie się w rękawicach bokserskich) i kilkoma świeżymi babolami (bywają sekwencje, przy których partner w co-opie jest właściwie sprowadzany do roli widza, każdorazowo po zastosowaniu kombinacji Alt + Tab gra wraca do rozdzielczości 1280 x 800) robi się z tego tytuł, jaki – **mimo atrakcyjnych licencji – trudno polecić komukolwiek.** Rozwijana przez TT Games formuła zdążyła się już wytrzeć jakieś 10 gier temu, a Avengersów trudno traktować inaczej jak kolejne świadectwo twórczego zastoju. |CDA|

OCENA **5**

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 7
AUDIO 7

- + licencje
- + setka nowych postaci
- + sporo cytatów filmowych scen...
- − ...sęk w tym, że cytowanych bez ładu i składu
- − skiepszczony system walki
- − ile można?
- − no ile?!?

PEGI 12

- PRODUCENT: INTERCEPTOR ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 155 ZŁ (35 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8, CPU 2,7 GHZ, 4 GB RAM, GF GTX 550/ATI HD 7870

GATUNEK: AKCJA

„No co? No co? No co? No co ja ci zrobiłem?", zapytywał: **Papkin**

Bogart chlapnął kiedyś, że problem ze światem polega na tym, iż świat jest o trzy drinki do tyłu. Przez naszą znajomość, Shelly, też czułem, że jestem o trzy drinki do tyłu.

BOMBSHELL

Znajomość zaczęliśmy, kiedy jeszcze nazywałaś się Duke Nukem. Owszem, poszłaś pod nóż (zresztą – nie do końca z własnej woli(*)), ale niech mnie: hormony wcale cię nie zmieniły, wciąż wysyłałaś mi piękne listy, w których zapowiadałaś bezpretensjonalnego twin-stick shootera woniejącego rolplejowymi feromonami.

Oj głupia ty, głupia ty

Choć nie czytam dla przyjemności Hegla i nie chodzę regularnie na wernisaże Edwarda Dwurnika, to ja i ty jesteśmy, jak to się ładnie mówi, niedopasowani intelektualnie. Wybacz mi, Shelly, nie potrafię śmiać się z menstruacji (jedną z broni ochrzciłaś przezabawnym akronimem P.M.S.) i nie bawią mnie twoje suchary („Jak wielu Obcych potrzeba, żeby zmienić żarówkę? Żadnego! Wszyscy nie żyją"). **Historyjkę o inwazji, którą chyba chciałaś uderzyć w poetykę filmów science fiction klasy B, sprzedajesz w sposób nieśmieszny**, nie potrafiąc przekroczyć linii między nieświadomym powielaniem kiepskich schematów a świadomą kpiną (polecam zapoznać się z recenzowanym w ubiegłym numerze The Deadly Tower of Monsters). Nie przepadam też za twoimi znajomymi (ze szczególnym uwzględnieniem najbardziej nijakiego schwarzcharakteru ostatniego pięciolecia).

Nie zrozummy się źle, Shelly, naprawdę nie liczyłem na specjalnie angażujące rozmowy. Sęk w tym, że gdy przechodziliśmy do „akcji" – i wybacz, że upubliczniam tutaj szczegóły naszego pożycia – byłaś konserwatywna jak XIX-wieczna dewotka i szalenie niepojętna. Szybko zapomnę nasze spacery po tych samych pustych poziomach, których największym niuansem okazywała się (rzadka) zmiana tonacji. Były to przechadzki leniwe, bo też komu chciałoby się biec, skoro przeciwnicy co i rusz blokują się na elementach otoczenia albo rzucają w przepaści, notorycznie strzelają funflom w plecy i przystają w miejscu, kontemplując tylko sobie znane sprawy.

Najwięcej witaminy...

Jakoby możesz przytwierdzić do swojej mechanicznej łapy osiem względnie różnorodnych pukawek (z alternatywnymi trybami strzału), pono nosisz na podorędziu granaty i rzekomo rozwijasz się przez to kilkanaście godzin, jakie można z tobą spędzić. I, Shelly, dziki kocie, ja to naprawdę doceniam! Ale nie chcę dawać ci drugiej, trzeciej i kolejnej szansy, bo nie widzę dla naszego związku perspektyw. Dosłownie: kamera jest podwieszona tak nisko, że niejednokrotnie strzelaliśmy na oślep. Mało tego: twoi mocodawcy, autorzy niezłego rimejku Rise of the Triad, lubują się w posyłaniu w twoją stronę szybko toczących się „żywych bomb", które ominąć nie sposób. Nie narzekam głośno, bo nasze rodzime dziewuchy (Hatred) też mają problemy z czytelnością rozgrywki, ale Shelly, toć wykazujesz się nieznajomością gatunkowego abecadła! A skoro już o polskich dziewczynach – nie musisz od nich papugować mody na te **brutalne finishery, które rozbijają dynamikę starć**.

Radziłbym natomiast dokładnie się przebadać, bo ze zgrozą odkrywałem podczas naszych schadzek, jak wiele w tobie robactwa. To nie aktywował się skrypt odpowiedzialny za zakończenie misji, to nie mogłem podjąć jednego z wyzwań (choć wymagania spełniałem), to napisy rozmijały się z kwestiami mówionymi (bardzo amatorsko zdubbingowanymi), to boss stanął w miejscu i ani myślał nacierać (swoją drogą: w temacie bossów też stać cię na więcej)... Nie wspominając o bugu (na szczęście: już naprawionym), który nie pozwalał gry ukończyć.

Przykro mi, Shelly, że piorę nasze brudy na forum, ale muszę ostrzec twoich potencjalnych adoratorów. Nie dzwoń do mnie, nie pisz, kartek nie wysyłaj, wracam do Helldivers. **|CDA|**

(*) Gra zaczynała jako Duke Nukem: Mass Destruction, ale w wyniku sporu na linii 3D Realms (dawni dysponenci marki) – Gearbox (które ma obecnie pełne prawa do postaci Księcia) jej developerzy byli zmuszeni do zmiany protagonisty.

OCENA

4

GRYWALNOŚĆ 3
WIDEO 7
AUDIO 5

- + zróżnicowany arsenał
- + całkiem długa kampania
- + przyzwoita oprawa graficzna
- − nudne projekty poziomów
- − próbuje być zabawna, ale jej nie wychodzi
- − często nieczytelna
- − środowisko powinno być bardziej zniszczalne
- − nędzni aktorzy (poza samą Bombshell)
- − sztuczna głupota przeciwników
- − zatrzęsienie błędów i wypaczeń

? PLATFORMY: PC, AND, IOS
PRODUCENT: INKLE
DYSTRYBUTOR: STEAM, PLAY, APP STORE
CENA: OK. 45 ZŁ (10 €, PC), OD 15 ZŁ (AND), OK. 22 ZŁ (IOS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: RPG

SORCERY! PARTS 1 & 2

Zaczytał się na śmierć: **gem**

Smartfonowo-tabletowa adaptacja interaktywnej powieści fantasy autorstwa współzałożyciela Games Workshop (nie mylić z twórcą GURPS-a!) w końcu także na PC. W steamowym pakiecie za parę złotych dwie pierwsze z planowanych czterech części sagi o poszukiwaniach przepotężnej Crown of Kings.

20 LAT
Pierwotnie CDA był dwumiesięcznikiem (trzy pierwsze numery), a od roku 2001 wydaje 13 numerów w roku.

Zachowanie angielskiej nazwy artefaktu jest niestety uzasadnione. Sorcery! wydana została wyłącznie w języku oryginału z 1983 roku i tym samym **osoby „niespikające" naprawdę nie mają czego w niej szukać.** To dlatego, że rozgrywka bazuje na czytaniu ze zrozumieniem wielkich bloków tekstu i podejmowaniu na podstawie lektury stosownych decyzji. Narracja, jak w klasycznych paragrafówkach, rozwija się nieliniowo, wiodąc od zdarzenia do zdarzenia, z których większość da się rozstrzygnąć na kilka sposobów, także przy użyciu miecza lub magii. O śmierć zaś nadzwyczaj łatwo i jeśli na lepszy świat nie wyśle nas ogr czy mantikora, to zrobią to trucizny lub zwyczajny głód. Tak jest, to jedna z tych gier, w których trzeba i jeść, i spać. Na szczęście w wersji cyfrowej Sorcery! istnieje możliwość cofania historii, by na wcześniejszych jej etapach podejmować odmienne, może lepsze decyzje.

Interesująco zmodyfikowana została wobec oryginału także walka. Tutaj starcia prowadzi się w taktyczny sposób i bazują na turach oraz odnawiającej się energii (nie mylić ze staminą, która tu robi za punkty zdrowia). Wygląda to tak, że co turę kładziemy na szali pewną jej wartość, to samo w ukryciu robi przeciwnik i od porównania zależy, który z walczących zwycięży w danej turze i zadaje obrażenia temu drugiemu. Istnieje przy tym możliwość zastawienia się, by zbić najsilniejszy nawet atak wroga kosztem jednego punktu zdrowia, jak również przełamania ataku przeciwnika, co gwarantuje zwiększone obrażenia. Walkę ułatwia wczytanie się w opis i wyczucie jej rytmu, a także opcja rozpoczęcia od początku. Obie części przygody da się przy tym zaliczyć w parę kwadransów, jednak tak naprawdę głębię odkrywa się dopiero przy trzecim podejściu. I gdyby nie to, że wymaga niezłej znajomości angielskiego, a komunikaty o „tapowaniu" zdradzają, że to tylko prosty port z mobilek – polecałbym najusilniej. |CDA|

OCENA **6**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 4
AUDIO 5

+ udana adaptacja klasycznej gry książkowej
+ niesamowita głębia opcji do odkrycia
+ hazardowy system walki
– to tylko prosty port z mobilek
– wyłącznie dla „spikających"

12 PLATFORMY: PC, PS4, XBO
PRODUCENT: MICROIDS
DYSTRYBUTOR: CDP.PL
CENA: 65 ZŁ (PC), 125 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK
GATUNEK: PRZYGODOWA

AGATHA CHRISTIE: THE ABC MURDERS

Został mistrzem dedukcji: **MQc**

Sprzedawczyni stoi koło pełnej popielniczki. W ustach ma peta. Z kieszeni wystaje jej paczka papierosów. Hmmm... AHA! Już wiem! Ona jest palaczką!

Serio. To autentyczna scena z gry, w której wcielamy się w jeden z najwybitniejszych umysłów detektywistycznych na świecie, Herkulesa Poirota. „Erkuli" (bo tak się przedstawia – już po paru godzinach jego francuski akcent przestaje irytować) swoim nieprawdopodobnym zmysłem obserwacji i umiejętnością kojarzenia faktów podobnych odkryć serwuje nam w grze znacznie więcej.

Żeby było jeszcze weselej, tej przygodówki nie ratują również dialogi. Są tak suche, że władze powinny ogłosić najwyższe zagrożenie pożarowe: **postacie są sztywne, a rozmowy brzmią, jakby napisała je sztuczna inteligencja, w dodatku niezbyt lotna**. Ani przez sekundę nie da się uwierzyć, że za tymi wszystkimi pikselami mógłby czaić się prawdziwy homo sapiens. Zwłaszcza że aktorstwo także pozostawia wiele do życzenia. To teoretycznie adaptacja powieści, ale u Agathy Christie bohaterowie nigdy nie byli aż tak (nomen omen) papierowi.

No dobrze, w takim razie pewnie grę ratują zagadki logiczne? A gdzie tam. Jest ich kilka część polega na kojarzeniu faktów, czyli układaniu poszlak grupami tak, żeby udowadniały jakieś tezy. To jest OK, ale bez rewelacji. Odtwarzanie kolejności działań zbrodniarza dokonującego zabójstw to kpina. A już umieszczanie skomplikowanych mechanizmów i szyfrów w każdej szafce czy nawet gramofonie to jawny zamach na zdrowy rozsądek. Czyli co – przynajmniej technicznie jest świetnie? Oczywiście: nie. **Bohater porusza się jak mucha w smole, interfejs jest kulawy**, a błędy (na szczęście nie trafiłem na żaden, który by nie pozwolił ukończyć gry) wszechobecne.

Skoro jest tak źle, to skąd tak „wysoka" ocena? Bo... Wstyd mi trochę... Skończyłem całość i **czerpałem przyjemność z samego natrząsania się z błędów, sztuczności i ogólnej nieporadności tego dzieła**. Pod każdym względem jest to gra, z którą powinno się spędzać czas na smartfonach w toalecie, a nie z padem przed telewizorem (ogrywałem na PS4), ale w gruncie rzeczy można pograć i zapomnieć. |CDA|

OCENA **5+**

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 6
AUDIO 5

+ można się zrelaksować przy bezmyślnym klikaniu
– głębia rodem z gry mobilnej
– niektóre „zagadki" obrażają inteligencję
– błędy interfejsu

PEGI 16

- PRODUCENT: CAMPO SANTO
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 88 ZŁ (20 €, PC), 84 ZŁ (PS4)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3 2 GHZ, 6 GB RAM, GF 450
- GATUNEK: SYMULATOR SPACEROWICZA

FIREWATCH

Pali się do spacerów: **9kier**

Firewatch to definitywnie najlepszy i najbardziej angażujący symulator spacerowicza, z jakim miałam do czynienia, i chciałabym wystawić mu wyższą ocenę. Coś mnie jednak powstrzymuje i obstawiam, że to zdrowy rozsądek.

20 LAT

Gdyby poukładać cały bieżący nakład CD-Action pismo na piśmie, powstałaby wieża wysokości 6,5 kilometra. Gdyby dodać do nich płyty – przebilibyśmy Mount Everest!

Zakochałam się w debiucie Campo Santo od pierwszego zwiastuna, bo sugerował ucieczkę w sporą leśną dzicz, popartą interesującą narracją i wciągającą intrygą. Odliczałam minuty do premiery tytułu, co nigdy wcześniej mi się nie zdarzyło, i już po kwadransie wiedziałam, że Firewatch daje mi dokładnie to, czego oczekiwałam. To, co zaczęło się tak spokojnie – Henry przyjmuje posadę strażnika przeciwpożarowego w parku narodowym Shoshone w stanie Wyoming – z każdym niepokojącym wydarzeniem coraz bardziej podnosiło mi ciśnienie.

Czytanie z kartki

Twórcy przyzwyczaili graczy do kojarzenia walkerów ze spacerami po opuszczonych wyspach, miastach czy budynkach, z niemymi, pozbawionymi charakteru i twarzy bohaterami oraz – co chyba najgorsze – ze zbieraniem tłumaczących tło fabularne karteczek i obserwowaniem scenek z przeszłości. Firewatch zerwał z tym standardem: akcja koncentruje się na teraźniejszości, a scenariusz napędzają nie znajdowane listy i notatki, lecz dialogi między Henrym, o którym wiadomo dużo od samego początku, i głosem w krótkofalówce. Delilah, która przez całą grę komunikuje się z bohaterem z odległej wieży strażniczej, jest chyba owocem moich modlitw wznoszonych podczas grania w Kholata i inne nużące karteczkami tytuły. To niesamowicie angażujący sposób przekazywania informacji o świecie.

Wynika to przede wszystkim z faktu, że ani Henry, ani Delilah nie są byle wydmuszkami skleconymi na kolanie przez scenarzystę, który zaspał na deadline. Ich dialogi – czasami zabawne, czasami cierpkie, czasami pełne napięcia – są naturalne i dojrzałe. Raz czy dwa, kiedy Delilah wracała do jakiegoś wątku, zdziwiłam się, że wyciągnęła z kapelusza naprawdę poważny temat, ale przecież tak robią ludzie. Czasami coś po prostu siedzi im w głowie. Jako Henry miałam zresztą opcję, żeby w ogóle nie odpowiadać, co sporadycznie niechcący mi się zdarzało – gra daje zaledwie chwilę na wybranie kwestii dialogowej, a przed użyciem krótkofalówki nieraz trzeba jeszcze schować rozłożoną mapę. Radzę jednak wycisnąć z rozmów tyle, ile się da, zwłaszcza że Cissy Jones i Rich Sommer naprawdę pokazali klasę.

Długość się nie liczy!

Żywe srebro

Jest mnóstwo innych powodów, dla których z czystym sercem mogę polecić ten tytuł. **Przez większość czasu trzyma świetne tempo**, które sprawiało, że na zmianę relaksowałam się i wstrzymywałam oddech. Nietrudno też odnieść wrażenie, że gdziekolwiek zatrzymasz ekran i klikniesz „print screen", dostaniesz magiczną, utrzymaną w ciepłych pomarańczowo-złotych odcieniach tapetę. **Kreskówkowa oprawa graficzna naprawdę grze służy**, a w połączeniu z szumem wiatru czy dochodzącym z okolic jeziora kwakaniem sprawia, że wycinek Wyoming – w przeciwieństwie do pozbawionego duszy świata z The Witness – tętni życiem i nie brakuje mu charakteru. Już na początku, gdy Henry nie ma nic na głowie prócz czapki z daszkiem, okolica zachęca do niespiesznej eksploracji.

I choć moja przygoda w Shoshone **trwała zaledwie 4,5 godziny**, to nie długość rozgrywki rozczarowała mnie najbardziej, lecz przeciętne rozwiązanie akcji. Największym problemem Firewatcha jest to, że przez większość czasu jest zbyt dobry – dziwne wydarzenia potęgują ciekawość i oczekiwania gracza do tego stopnia, że finał przegrywa z nimi w przedbiegach. To wciąż wywołująca paranoję i trzymająca w napięciu historia która deklasuje innych przedstawicieli gatunku i bez najmniejszego problemu utrzymała mnie przed ekranem do drugiej w nocy – ale pod koniec konie przechodzą z galopu w kłus, zostawiając gracza z raczej nieprzyjemnym niedosytem. |CDA|

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 8

- + przełomowa w kwestii sposobu opowiadania historii
- + trzyma w napięciu
- + dobrze napisane, ładnie udźwiękowione dialogi
- + śliczna, kreskówkowa grafika
- – zakończenie pozostawia nieprzyjemny niedosyt
- – krótka

Okiem Allora

OCENA **6**

Największa zaleta Firewatcha to wygląd to on zaintrygował mnie jako pierwszy. Potem była obietnica otwartego świata, interesującej fabuły oraz leśnych ostępów gdzieś w Wyoming. Ale o ile wygląd nie zawodzi, to reszta zasługuje zaledwie na „bardzo dobrze, siadaj, trzy plus". Gdyby zrobić z tej historii questa do Wiedźmina, zapomniałbym o nim w parę godzin po skończeniu. W międzyczasie wspominając problemy techniczne (niektóre „aktywne" krzaki czy paliki wymagały aptekarskiej wręcz dokładności, by zechciały się aktywować), słabiutkie animacje (np. skakania) oraz nadmierne prowadzenie za rączkę. OK, to walker, one tak mają co nie zmienia faktu, że inni sobie z takimi bolączkami poradzili, więc stosowanie taryfy ulgowej nie ma żadnego uzasadnienia.

PEGI 12

- PRODUCENT: CYBERCONNECT2
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 180 ZŁ (PC), 230 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: DLA 2 OSÓB
- GRALIŚMY NA: PS4
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 3 GHZ, 2 GB RAM, GRAFIKA 1 GB, DX 11
- GATUNEK: BIJATYKA

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 4

Kampania, choć to typowa sklejka, jest zróżnicowana.

Wytargał lisa za dziewięć ogonów: **Krigore**

To sztandarowy przykład gry, która jest dobra i sprawi sporo radochy wszystkim obeznanym w temacie. Ale już ci, którzy nie znają na pamięć losów Naruto, raczej się od niej odbiją. Każdy jednak przyzna, że rozmach walk wgniata w ziemię.

W Japonii trzęsienia ziemi zdarzają się bardzo często – wątpię więc, by przeciętny potomek samuraja, mając wierzgającą tektonikę na co dzień pod nogami, cenił słowa Hitchcocka. Pomimo tego nauki mistrza thrillera nie poszły na marne i gra zaczyna się właśnie od solidnego trzęsienia ziemi: pojedynek Madary i Harashimy zaskakuje potęgą wojowników. Od razu też pokazuje, że gra jest naprawdę ładna.

Czakry, techniki i wojowniki

Czuć, że te wszystkie „bijatyckie" gry z Bandai Namco robione są trochę na jedno kopyto: bardzo podobny, brzydki interfejs, sposób łączenia i oceniania kolejnych starć czy choćby fabularne przerywniki – to już gdzieś było, niezależnie, czy popatrzycie na serię Dragon Ball, czy wcześniejsze odsłony Naruto. Tryb fabularny, bo on jest tutaj głównym daniem, to więc nic nowego: mamy serię zaczerpniętych z anime pojedynków, które składają się w ciągi fabularne. Twórcy wybrali tu formę czegoś w rodzaju drzewka: by poruszać się w ramach jednej gałęzi, trzeba przechodzić walki po kolei, ale niekiedy pojawia się jakaś odskocznia w postaci nieobowiązkowego pojedynku, który pozwoli poznać mniej znaczący wątek całej historii. Czasem też mamy równoległą gałąź pokazującą np. wydarzenia z innego punktu widzenia. Muszę przyznać – jakoś to działa i przy większym samozaparciu nawet ktoś, kto nie zna Naruto, w końcu zacznie orientować się w fabule. Ale mimo wszystko wciąż będzie się plątał w sklejonych czasem dość prostacko i z dużymi skrótami scenach. **Gra się broni rozmachem i syndromem jeszcze jednej walki.**

Jest cholernie widowiskowo. Pojedynki bardzo szybko potrafią zmieniać się z doraźnego łupania po buziach w starcia na poziomie dostępnym bogom. Walki, szczególnie te z bossami, bardzo często dzielą się na etapy, a wojownicy stosują znane z anime techniki, przejmując np. kontrolę nad obłędnie wręcz wyglądającymi kolosami. To olbrzymia zaleta gry.

Naruto i kumple

Jest też sporo nowinek technicznych: można m.in. walczyć, stojąc na... ścianie – gra tym razem bez kłopotu radzi sobie z różnicą płaszczyzn między ścierającymi się postaciami. Fajnym bajerem jest uzbrojenie i opancerzenie, które można niszczyć, wyprowadzając np. ataki ogniem. Walki są przez to dużo ciekawsze, a jeszcze jak zaczniecie grać pod spełnianie określonych warunków zwycięstwa (każde starcie to szereg bonusów do zgarnięcia i późniejszego wykorzystania), robi się naprawdę kozacko.

Tym, co zrobi wrażenie na fanach, jest liczba dostępnych postaci. Mnóstwo ich jest – a za każdym idą nie tylko unikatowe techniki, ale i miejsca z nimi związane, szereg gratów do odblokowania oraz, co naturalne, rozwiązania gameplayowe. Całość przekłada się na dużezróżnicowanie kampanii dla pojedynczego gracza: cała ta plejada dziwności, wszyscy ci wojownicy w oryginalnych strojach, maskach, przywołani z zaświatów shinobi są żywi, obecni i grywalni. Każdym można zagrać lokalnie w zwyczajnym starciu, w sieci, walcząc z innym graczem lub biorąc udział w ograniczonych czasowo i zmieniających się wydarzeniach, np. w ataku ożywionej armii. Widać, że w grze skumulowały się doświadczenia z całej całkiem długiej już serii.

Fani będą zadowoleni, pozostali nie ogarną.

UNS4 jest dla fanów. Inni nie mają tu raczej czego szukać, bo jednak bezznajomości świata sporo umyka. Jeśli natomiast oczekujecie oryginalnej bijatyki, w której można się zakopać na długie godziny nie po to, by masterować technikę – bo walka jest tu jednak stosunkowo prosta – ale raczej tak po prostu, by cieszyć się pięknym, rozbudowanym światem, to produkcja Cyberconnect 2 będzie w porządku. |CDA|

20 LAT

CD-Action przeżyło cztery generacje konsol – od piątej (PlayStation) do ósmej (PS4). Prawdopodobnie przeżyje konsole w ogóle.

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 7

- + mają rozmach, synowie Nipponu!
- + widowiskowość i urozmaicenie walk
- + parę nowych rozwiązań technicznych
- + mnóstwo grywalnych postaci z anime
- – czuć pewną powtarzalność, jak ktoś zna inne gry Bandai
- – to tytuł raczej tylko dla fanów Naruto

Fani serii Naruto docenią multum postaci.

Rozmach niektórych starć zaskakuje skalą.

PEGI 7

- PRODUCENT: ABSTRACTION GAMES/WAYFORWARD
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN, XBL
- CENA: OK. 44 ZŁ (10 €, PC), 42 ZŁ (PS4, PSV), 35 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8, CPU 2 X 2,4 GHZ, 1 GB RAM, GF 9600 GT 512 MB/ATI HD 4650 1 GB

GATUNEK: PLATFORMOWA/LOGICZNA

A BOY AND HIS BLOB

W połowie gry można już oczekiwać ambitniejszych łamigłówek.

Pomimo bardzo przyjemnego stylu graficznego gra wygląda przy Raymanach czy Orim jak uboga krewna.

Sam zje żelki: **CormaC**

Po ponad sześciu latach ciepło przyjęta przez posiadaczy Wii platformówka logiczna opuszcza królestwo Nintendo i wyrusza w szeroki, multiplatformowy świat. Choć jej pomysł na rozgrywkę wciąż jest świeży, całą resztę należało przed wyprawieniem w podróż nafaszerować tic tacami. Bo jej jedzie.

20 LAT

Nasi redaktorzy współtworzyli i współtworzą kilkanaście innych tytułów prasowych – nie tylko poświęconych grom (np. Świat Wiedzy).

Wielka szkoda, że na Steam, PSN i do Sklepu Xboksa trafiła nie gruntownie odświeżona i poprawiona edycja zremasterowana, lecz oryginał, który zestarzał się równie godnie co Madonna. Na byle jakiej konwersji ucierpiała przede wszystkim urocza, ręcznie rysowana i sympatycznie animowana grafika utrzymana w bardzo przyjemnym stylu nasuwającym skojarzenia z Disneyowskim „Kubusiem Puchatkiem". Skalowana w górę z rozdzielczości 480p jest brudna, nieostra i momentami skandalicznie rozpikselizowana. Po Trine'ach uwiera bardzo umowna, udawana fizyka-to-zbyt-odważne-słowo, sprawiająca, że przesuwane obiekty zawisają nienaturalnie na krawędziach platform, choć powinny już runąć w dół ku chwale Newtona. Wyraźna jest wreszcie ubogość i sztuczność otoczenia rysowanego od ekierki i poprzecinanego tu i ówdzie szwami zdradzającymi miejsca niechlujnego łączenia klocków.

Chłopiec i glut z lasu

Wszystkie te mankamenty – i kilka innych, o czym za chwilę – zauważyłem jednak dopiero po dłuższej chwili, bo **po pierwszym kwadransie byłem oczarowany koncepcją rozgrywki i emanującym z gry ciepłym, nostalgicznym klimatem dziecięcej przygody**. Głównym bohaterem jest bezimienny sześcioletni chłopiec, który pewnego dnia spotyka w lesie Bloba – bezkształtnego kosmitę przybyłego na Ziemię w poszukiwaniu pomocy w pokonaniu złego imperatora. Nawiasem mówiąc, intro tego nie wyjaśnia, a prezentacja szczątkowej fabuły jest fatalna.

Chłopiec jest... cóż, najzwyklejszym chłopcem, który nie umie walczyć, nie ma żadnych nadprzyrodzonych zdolności, skacze na odległość pół metra i przypłaca życiem upadki z dużej wysokości. Kluczem do przetrwania jest towarzyszący mu **sterowany przez AI Blob, który potrafi przybrać jedną z kilkunastu form przydatnych przy pokonywaniu przeciwności losu** – kowadła, kuli do zorbingu, rakiety, dziury w podłożu, spadochronu czy drabiny. By wywołać przemianę, trzeba rzucić zmiennokształtnemu przyjacielowi właściwego żelka (te są nielimitowane, a ich wybór ograniczony do niezbędnych w danych etapie). Niektóre z tych obiektów mają wiele zastosowań – np. trampolina nie tylko pozwoli dostać się na zawieszoną wysoko półkę lub złagodzić upadek, ale podstawiona pod podskakującego potworka sprawi też, że gadek rozpryśnie się na sklepieniu.

Pomysłowa, urocza, ale kulawa.

Pozaziemska tępota

Choć pomysł na rozgrywkę jest wyśmienity, jego **wykonanie pozostawia wiele do życzenia**. Obsługa pada jest tu kiepska z powodu nadmiernej czułości lewej gałki. Sterowanie latającą nerwowo rakietą jest przez to koszmarem, rozglądając się w górę i dół, trzeba bardzo uważać, żeby nie wychylić grzybka poza oś X (bo inaczej chłopiec zrobi krok w bok), a wybór żelka z menu kołowego bywa uciążliwy. Rzucony żelek czasem nie trafia tam, gdzie miał wylądować, czy to z powodu niedoskonałości udawanej fizyki, czy też dlatego, że Blob rzuca się na niego za wcześnie i zżera, nim łakoć zatrzyma się w miejscu, w którym potrzebna jest np. drabina. Kosmita w ogóle jest frustrująco tępy – blokuje się na otoczeniu, wskakuje do wody i w przepaście, bardzo często nie wie, jak dotrzeć do chłopca, i co rusz każe na siebie czekać. To, że zły imperator nie podbił planety takich bezradnych kretynów w osiem minut, niezbyt dobrze świadczy o jego kompetencji.

Bardzo niespieszne tempo zabawy, które początkowo uznałem za przyjemnie relaksujące, po kilku godzinach zaczęło mnie męczyć i irytować. Jakie to wszystko ślamazarne, jak straszliwie wolno się rozkręca... Poziom trudności zagadek rośnie bardzo leniwie, przez co kilka pierwszych godzin (z kilkunastu) nie daje niemal żadnej satysfakcji. Warto zaznaczyć, że choć kreskówkowa oprawa i przesympatyczna atmosfera automatycznie pozycjonują A Boy and His Blob jako tytuł dla dzieci, są w nim trudne momenty, które i mi dały w kość pomimo nielimitowanych żyć i częstych checkpointów. Jeden z bossów doprowadził mnie na skraj rozpaczy, bo pod nagłą presją (przez większość gry nikt cię nie pogania i nie nastaje zbyt uparcie na życie chłopca) nie mogłem trafić cholernym żelkiem we właściwe miejsce. Kiedy jednak wszystko działa, jak należy, i nic poza skalowaną grafiką nie tłumi nieprzeciętnego uroku gry, można się przy niej naprawdę dobrze bawić, o ile zażywa się umiarkowane dawki. [CDA]

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ	7
WIDEO	6
AUDIO	6

- + świetny pomysł na rozgrywkę
- + ma dużo uroku
- + bardzo przyjemny styl graficzny
- – grafika brzydko skalowana z oryginalnych 480p
- – kiepska obsługa pada
- – tragiczna AI towarzysza
- – wolne tempo może zmęczyć
- – gra bardzo długo się rozkręca

3

- PLATFORMA: PC
- PRODUCENT: COLOSSAL ORDER
- DYSTRYBUTOR: NP. PARADOX STORE
- CENA: OK. 57 ZŁ (13 €)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: EKONOMICZNA

CITIES: SKYLINES
SNOWFALL

Pali przez cały czas, na okrągło: **enki**

Ciekawe, że „śnieżne" rozszerzenie Cities: Skylines ukazało się nie na początku zimy, nie w środku lata, tylko tuż przed wiosną. Jakby nam było mało kalesonowej pogody.

Podobnie jak w przypadku After Dark rozszerzenie ma dwa komponenty – darmowe i płatne. To pierwsze automatycznie trafia do zaktualizowanej gry, wprowadzając m.in. efekty pogodowe, takie jak deszcz i mgła, a także termometr dynamicznie reagujący na porę dnia i roku. To wciąż jednak bajery uatrakcyjniające głównie warstwę wizualną, niemające wpływu na rozgrywkę.

Dopiero po zakupie dodatku okazuje się, że w zimniejsze dni mieszkańcy zużywają więcej energii elektrycznej na ogrzewanie, a wśród nowych budynków pojawiają się m.in. kotłownia miejska i ciepłownia geotermalna wrazz rurami rozprowadzającymi i wodę, i ciepło. Aby doznać wszystkiego, co Finowie przygotowali w Snowfallu, musiałem niestety opuścić moje położone w klimacie tropikalnym Enkorewo i na jednej z trzech kolejnych, zmarzniętych map założyć nową osadę – Papkinburg. Tu temperatura nie rośnie powyżej zera (mimo tego akweny nie raczą zamarzać), śnieżyce zasypują drogi i zaskakują drogowców (jedna z nowych usług miejskich), a nocą na niebie majestatycznie jarzy się zorza polarna. Mieszkańcy za to mogą się cieszyć torami dla skuterów śnieżnych, lodowiskami, „bałwanowymi" parkami, a nawet centrami curlingowymi (animacji szczotkowania niestety nie stwierdziłem, i dobrze, bo nie mógłbym oderwać wzroku, a miasto popadłoby w większą ruinę).

Szkoda, że opadów śniegu nie dało się zgrabnie wkomponować choćby opcjonalnie – w miasta zbudowane na dotychczas dostępnych mapach (zwłaszcza z klimatem „borealnym", czyli okołobiegunowym, gdzie temperatura zbliża się do magicznej bariery 0°C, ale nie przekracza jej), ograniczając się do zwiększonego zapotrzebowania na energię elektryczną w chłodne dni i nie biorąc jednocześnie pod uwagę inwazji klimatyzatorów podczas fali upałów. Głupio również, że mając pod dostatkiem żyznej ziemi, przemysł podbiegunowego Papkinburgu oparłem przede wszystkim na... rolnictwie. Sady wyglądają raczej marnie, ale praca jest, ludzie są szczęśliwi, a biznes się kręci. **Snowfall wprowadza do gry więcej nowego niż After Dark i cieszy mnie ten trend, ale wciąż mogłoby być to wszystko nieco zgrabniejsze.** A tak naprawdę to czekam na DLC, w którym na miasto mógłbym spuścić meteor i potem odbudować je w kraterze! |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 7

- + śnieg, bałwany i curling!
- + ogrzewanie domów i odśnieżanie dróg
- + nowy klimat map...
- – ...który jako jedyny wprowadza i trzyma na stałe temperatury minusowe
- – kilka głupotek

REKLAMA

PEGI 12

- PRODUCENT: SUPERHOT TEAM
- DYSTRYBUTOR: CDPPL
- CENA: 65 ZŁ
- WERSJA PL: „JUŻ NIEDŁUGO"
- MULTI: BRAK
- DEMO: PROTOTYP
- PC: WIN XP/VISTA/7, CPU CORE2QUAD 2,4 GHZ, 4 GB RAM, GF 650 GTX

GATUNEK: FPS

Ciska strzelbę: **enki**

Gdyby mnie zdarzyło się wymyślić mechanikę, na którą wpadli autorzy Superhota, pewnie odrzuciłbym ją na kupkę innych genialnych, niedających się dobrze zrealizować w grze pomysłów.

SUPERHOT

Dyskusja o panteizmie racjonalistycznym Spinozy przybrała nieoczekiwany obrót, gdy Gruby nazwał Sebę ch**em.

W tym momencie Michał pożałował, że nie poszedł ze swoją dubeltówką do okulisty.

Zdrowy rozsądek buntuje się na myśl, że idea „zatrzymywanego" FPS-a wykiełkowała po raz pierwszy w historii dopiero na gamejamie w 2013 roku, ale nie ulega wątpliwości, że nikt przed Teamem Superhot nie przeobraził jej w pełnoprawną grę. No bo jak? Wygląda na to, że obrotni Polacy, jak to obrotni Polacy, nie wiedzieli, że się nie da, i to zrobili.

Dobrze w czerwieni

Superhot to FPS, w którym **czas płynie normalnie tylko wtedy, gdy się ruszasz** – idziesz, obracasz się, strzelasz, rzucasz lub uderzasz. Aby uniknąć nudy i przestojów, twórcy podzielili rozgrywkę na blisko trzydzieści niewielkich poziomów, w których gracz nieustannie jest szturmowany przez rzesze wrogów i które da się ukończyć średnio w minutę. Aby zabić (lub umrzeć), wystarczy jedna celna kula, więc mimo quasi-turowości rozgrywki (gdy się nie ruszamy, czas wciąż płynie, ale bardzo wolno) napięcie nieustannie utrzymywane jest na wysokim poziomie. Za każdym razem celem jest wyeliminowanie wszystkich, nierzadko spawnujących się na naszych oczach, czerwonych ludków, najczęściej przy pomocy odebranej im broni.

Tej jest kilka rodzajów – zarówno palnej, jak i białej – i trzeba brać pod uwagę długi czas przeładowania pistoletu i strzelby, a także fakt, że karabin strzela seriami po cztery pociski. Często najlepsze, co możemy zrobić (i sam robiłem to z dużą satysfakcją), jest rzucenie broni w nadbiegającego wroga, by wytrącić go z równowagi i odebrać mu pukawkę. Gra wprowadza jeden dodatkowy mechanizm zwany killswitch, który co jakiś czas pozwala na opuszczenie ciała i wcielenie się w wybranego niemilca, by np. w ostatniej chwili uciec przed deszczem nadlatujących pocisków. Jako że nowy awatar automatycznie upuszcza i niszczy dzierżoną przez siebie broń, i tej umiejętności należy używać z rozwagą, by nie dać się złapać z ręką w nocniku.

Jest tu zatem trochę szybkiego kombinowania, a **największą zaletą gry jest fakt, że wszystko, co robimy podczas rozgrywki, wygląda niesamowicie stylowo**. Spowolnienie czasu ma to do siebie, że akcja zwykle wygląda lepiej i w Superhocie nie jest inaczej. Po pomyślnym zakończeniu etapu możemy obejrzeć powtórkę w czasie rzeczywistym (a także zmontować ją i wysłać na serwis killstagram.com). Tu najdobitniej widać, jak szpetne są w zasadzie modele i jak prostowygląda ją animacje ich biegu. Nie pomaga grze również fakt, że tuż po premierze coś się w niej popsuło względem bety i potrafi klatkować nawet na bardzo mocnym sprzęcie redakcyjnym.

nc.exe

Kampanię spaja w kupę prowadzona niejako w menu gry narracja, zgrabnie, choć już nie tak innowacyjnie, wbijająca gracza w rolę... gracza w Superhota – gry, której „prawdziwe" przeznaczenie wykracza daleko poza zapewnienie dobrej rozrywki. Spoilować nie będę, bo i tak **fabuły wystarcza zaledwie na nieco ponad godzinę gry** (do końca miałem nadzieję, że „białe" poziomy to jedynie wstęp do czegoś większego – na próżno). Dodam tylko, że nie zmieniła ona mojego życia, nie płakałem na napisach i nie będę jej pamiętał za parę miesięcy, ale doceniam sposób jej podania, wrazz menu gry stylizowanym na leciwego Norton Commandera, gdzie podróżując po katalogach, znaleźć można liczne animacje (dema, powiedziałby weteran sceny) ASCII i inne ciekawostki. Ujął mnie również pomysł na metamarketing z rozsyłaniem wieści o Superhocie do znajomych.

Skoro fabuły nie wystarczy na długo, wydaje się, że głównym sposobem, w jaki „powinno się" w Superhota grać, jest uczestniczenie w licznych wyzwaniach i śrubowanie wyników. Tu mamy do dyspozycji możliwość przechodzenia etapów z modyfikatorami (np. tylko katana, jednostrzałowe pukawki, tylko gołe ręce itp.) oraz odpalanie trybów endless, w których albo po prostu napieramy na arenach, póki nie zginiemy, albo staramy się nabić jak najwięcej killi w określonym czasie. Tyle tylko, że wystarczyły mi trzy godziny, by na dobre nasycić się grą. Brakuje mi bardziej zróżnicowanych oponentów, większego wyboru broni, rozleglejszych (a przede wszystkim bardziej ruchomych) poziomów. Da radę jeszcze sporo wycisnąć z tej mechaniki, trzymam kciuki za „dwójkę"! |CDA|

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 5

+ tak jeszcze nie strzelałeś
+ dużo stylu...
− ...mało treści (we wszystkich tego słowa znaczeniach)

LG
Life's Good

ODBIERZ SWOJĄ GRĘ!

TOM CLANCY'S THE DIVISION

Do każdego 29" monitora 21:9

Szczegóły na: http://fechallenge.com/kodynagrody/

UBISOFT

Promocja dotyczy wybranych modeli monitorów.

KONKURS

Masz wrażenie, że Twój monitor nie daje rady pokazać tego, co byś chciał?

LG (29UM68) na pewno da radę. Zrób zdjęcie lub rysunek i pokaż nam, jak bardzo potrzebujesz ultrapanoramicznego monitora.

Liczy się pomysł i dowcip – zaskocz nas, żeby wygrać jedną z nagród:

1 x monitor 29UM68-P
5 x gra Tom Clancy The Division

Na zgłoszenia czekamy pod adresem konkurscda@cdaction.pl do 4 kwietnia 2016 roku.
Regulamin konkursu dostępny jest pod adresem www.regulaminy.pl

GATUNEK: AKCJA/MMO

HOUNDS
THE LAST HOPE

Odczuł samotność w sieci: **Cursian**

Uwierzcie – w rzeczywistości gra wygląda dużo gorzej.

Czekajcie, chłopaki, zrobię screena, bo nikt mi potem nie uwierzy, że ktoś w to gra!

29

Kiedy MQc szukał chętnego do zrecenzowania Hounds: The Last Hope, zgłosiłem się dobrowolnie, nie bacząc na podejrzaną ciszę w eterze. Gearsy w online'owym sosie? To przecież musi być dobre! Taaak.

20 LAT

Najlepszą pełną wersją gry, jaką otrzymałeś dzięki CD-Action, była [tu wpisz tytuł swej ulubionej gry z CDA].

Właściwie sam jestem sobie winien. Nie siedzę w tym biznesie od wczoraj, a wystarczyło, że autorzy roztoczyli przede mną piękną wizję złożonego MMORPG-a w klimatach „epickiego" hitu, i łyknąłem ich propagandę jak młody pelikan. Szybko przekonałem się, że zapewnienia Netmarble Games mają tyle wspólnego z rzeczywistością co raporty niemieckiej policji w sprawie imigranckiego sylwestra.

Czy się śmiać, płakać, czy od razu strzelić sobie w łeb?

PseudoMarcus

Po przebrnięciu przez minimalistyczny edytor postaci wylądowałem w ciasnym jak peerelowska kuchnia Mieście. Pełni ono funkcję interaktywnego menu, a zarazem jedynego miejsca, w którym można spotkać szukających zajęcia graczy. Nie spodziewajcie się jednak tłumów na miarę najlepszych lat Orgrimmaru – tutejsze godziny szczytu przypominają raczej współczesne zjazdy Samoobrony. Tylko bimbru jakby mniej.

Gdy otrząsnąłem się już z pierwszego szoku i zwyciężyłem w heroicznym boju z **absolutnie fatalnym interfejsem**, wpadłem na karkołomny pomysł zapoznania się z właściwą rozgrywką. Mój samozwańczy zbawca ludzkości, PseudoMarcus, rozpoczął swą karierę od trybu kooperacji. Po nieudanej próbie skaptowania paru frajerów do pierwszej z kilkunastu fabularyzowanych misji postanowił postąpić jak przeciętny gimnazjalista i wziąć sprawy we własne ręce. Dość rzec, że u niego również skończyło się na palącym wstydzie i poczuciu dojmującej pustki.

Na widok **żałosnych tekstur otoczenia i tragikomicznych efektów specjalnych** dzielny wojak gorzko zapłakał. Chwilę potem zewsząd wypełzły tabuny nieudolnych, potykających się o własne nogi mutków, które z niejasnych powodów ubzdurały sobie, że stanowią jakiekolwiek zagrożenie. Kabaretowy efekt pogłębiały odpalające się od czasu do czasu cutscenki o dramatyzmie godnym finału „Tańca z gwiazdami" i arcydrewniany voice acting, który zażenowałby nawet rodzimych chałturników. PseudoMarcus bezradnie opuścił ręce i zaczął miarowo walić czołem w rozpikselowaną ścianę. Nie wiedział, czy ma się śmiać, płakać, czy od razu strzelić sobie w łeb. Hounds: The Last Hope przypomina bowiem dzieło reżysera, który marzył o hollywoodzkim blockbusterze, ale dysponował budżetem pracownika Biedronki.

BiedaCole

Cała nadzieja w PvP? Pewnie! Jeśli kochasz monstrualne lagi, amatorsko zaprojektowane mapy i kompletny brak balansu, to właśnie odnalazłeś swoje Shangri-La. Okazji do uniesień – głównie tyłka z krzesła w celu ciśnięcia monitorem przez okno – dostarczą ci tak wspaniałe i niepowtarzalne tryby jak team deathmatch i dominacja. Tutejsze areny stanowią z kolei szczyt wirtualnej myśli architektonicznej – **puste, proste jak chłopska logika korytarze, urozmaicone tu i ówdzie ciśniętymi bez ładu i składu skrzyniami**. Poezja.

Jeszcze zabawniej robi się, gdy do tego zamtuza trafią wreszcie żądni cyfrowej juchy gracze. Z racji na „popularność" tytułu i zaimplementowany system craftingu naprzeciw siebie stają zazwyczaj świecący się od epików weterani i oberwani nowicjusze w startowych szmatach. W tym miejscu **powinienem prawdopodobnie napisać coś o zaburzonym balansie, ale przecież nie godzi się kopać leżącego**. Zresztą kto normalny brałby na poważnie shooter, w którym najgroźniejszą bronią są „dalekosiężne" ataki wręcz? Strzeżcie się, niewierni, oto bowiem nadszedł nowy Mesjasz! Zgiń, Call of Duty, przepadnij Counter-Strike'u – Ogary są na dzielni!

Jako żem człek o niemałej imaginacji, jestem w stanie wyobrazić sobie osobnika, który mógłby w to grać, nie myśląc jednocześnie o wypruciu sobie żył, ale niech mnie do Szwecji wywiozą, jeśli pojmę, po co u diabła miałby to robić, skoro świat oferuje tyle lepszych shooterów. Unikać. |CDA|

OCENA

4

GRYWALNOŚĆ 4

WIDEO 4

AUDIO 4

+ dała mi pretekst do wylania z siebie wiadra żółci

− szpetna
− tandetne, fabularyzowane PvE
− beznadziejne, pozbawione balansu PvP
− ja musiałem w to grać, a wy się śmiejecie!

Panie, ale jak to 140 zł?

Niniejszy paszkwil dedykuję płatnej edycji gry, dostępnej za pośrednictwem Steama. W teorii istnieje też wersja darmowa, ale w Europie jest do dyspozycji tylko dla osób, które założyły odpowiednie konto przed 28 stycznia 2016 roku. Według wszelkich przesłanek nie ma powodu do rozpaczy, bo króluje tam rozbuchane do granic przyzwoitości pay-to-win.

PEGI 16

- PRODUCENT: BLOOBER TEAM
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: 48 ZŁ
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE 2 QUAD Q8400, 4 GB RAM, GF GTX 560/AMD R7 250X

GATUNEK: INTERAKTYWNY FILM/SURVIVAL HORROR

LAYERS OF FEAR

Spoiluje, aż miło: **9kier**

Wyobrażam to sobie tak: scenarzysta Bloobera usiadł przed suchościeralną tablicą i zaczął wypisywać na niej elementy ze swoich ulubionych horrorów. Następnie zaczął się zastanawiać, które z nich chciałby umieścić w grze. Nie mógł się zdecydować, więc wybrał wszystkie.

UWAGA, OLBRZYMI SPOILER

Nowy tytuł Bloobera – o wiele lepszy niż koszmarny Basement Crawl – jest horrorem, który najłatwiej opisać jako niskobudżetowe P.T., demo niedoszłych Silent Hills. Jego zapach, który czuć od Layers of Fear na kilometr, próbowano zamaskować na zbyt wiele sposobów i właśnie to grę zgubiło. **Developerzy chyba usłyszeli gdzieś i zbyt dosłownie potraktowali słowa, że dobry horror można zrobić ze wszystkiego.** I rzeczywiście niewiele jest klasycznych motywów, których w grze nie ma. Jest nawiedzony, coraz bardziej zrujnowany dom, jest szalony artysta alkoholik, są testujące spostrzegawczość łamigłówki, lalki i wózki, szczury, tortury oraz trochę quasi-japońskiego straszenia. **I choć tytuł potrafi wywołać ciarki, brakuje mu dobrego, spajającego całość scenariusza**, który sprawiałby, że po ponad trzech godzinach czułabym się usatysfakcjonowana, a nie rozczarowana. Jeśli rozgrywka polega głównie na chodzeniu i otwieraniu drzwi oraz szuflad, oczekuję angażującej fabuły, która będzie trzymać mnie w napięciu, a nie płaskiej, przewidywalnej historyjki.

Trochę Jacka Torrence'a

Wcielasz się w niej w malarza, który próbuje stworzyć swoje największe dzieło. Nim po raz pierwszy przeciągnie pędzlem z farbą po płótnie, masz okazję pospacerować – czy raczej, w przypadku kulejącego bohatera, pokuśtykać – po jego XIX-wiecznej posiadłości. Pooglądać wiszące na ścianach obrazy i ciężkie, drewniane meble, posłuchać burzy, która w późniejszej fazie gry będzie wydawała coraz bardziej absurdalne dźwięki, i pogrzebać w szufladach.

Wszystko zmieni się, kiedy zainicjujesz kilkuetapową pracę nad portretem. Od tej pory dom zacznie prowadzić z tobą w większości całkiem udaną grę, w międzyczasie karmiąc cię karteczkami (fu!) i monologami bohatera, mającymi przedstawiać jego szokującą historię. Niestety od samego początku domyślasz się, że spowodował jakąś tragedię, którą w tym przypadku jest

Gra z reguły wygląda ładnie, ale nie zachwyca nawet na najwyższych ustawieniach.

Całkiem ciekawy motyw, który mógłby doprowadzić do bardzo klimatycznego finału, gdyby został odpowiednio poprowadzony. Niestety narracja jest przeciętna, wypowiadanym z emfazą kwestiom zdarza się wywoływać politowanie, a **bohater jest pozbawionym charakteru ogryzkiem, którego jedyną cechą jest szaleństwo** – podręcznikowe i bez wyrazu.

Trochę „Ręki mistrza"

Jest kilka elementów, jakie Layers of Fear robi dobrze. **Ciekawie wykorzystuje otoczenie**, choć czasami, np. za pomocą napisu na ścianie mówiącego „nie odwracaj się", robi to mało subtelnie. Tu i tam wymaga spostrzegawczości – wiszący na ścianie portret może zasugerować, gdzie spojrzeć, a wymagany do skorzystania z telefonu numer może się znaleźć na spadającej z sufitu komodzie. Bardzo podobały mi się fragmenty, w których gra bawiła się oczekiwaniami gracza. Chwilę temu miałeś za plecami drzwi? Możliwe, że kiedy znowu się odwrócisz, już ich nie będzie. Za otwartymi drzwiami może kryć się ściana, a cień wcale nie musi oznaczać, że cokolwiek go rzuca. Tego typu igraszek jest w grze bardzo dużo i sprawiły mi one sporo radości.

Tym większa szkoda, że mimo coraz większego **odrealnienia zabawa gdzieś po dwóch godzinach zaczyna nudzić i męczyć**. Developerom zabrakło umiaru, przez co słysząc po raz – miałam wrażenie – setny zawodzącą kobietę czy telefon znikąd i widząc rozbijającą się na ścianie lalkę czy zmieniający się obraz, miałam dosyć. Klasyczne horrorowe motywy – które mimo że są w większości kalką znanych tematów, początkowo mnie intrygowały – z czasem zmieniły się w pełen jump scare'ów burdel, a pod koniec wyłączyłam już myślenie i parłam przez zbyt ciemne lokacje, nie wiedząc do końca, co i w jakim celu robię. W pewnym momencie scenarzystę zastąpiło chyba dziecko z ADHD, które kompulsywnie wciskało guziki z „ficzerami", przez co Layers of Fear, choć trzymające w napięciu, zostawiło we mnie wspomnienie płytkiej, nieprzemyślanej, przynajmniej o godzinę za długiej papki zmiksowanej z niepasujących do siebie warzyw. **Tytuł zaczął z klasą, ale gdzieś po drodze ją stracił** i za kilka miesięcy będę z niego pamiętać tylko klimatyczną scenę, w której z obrazu wysypują się jabłka, oraz finałową cutscenkę – a może jeszcze mniej. |CDA|

Bo jedna lalka to za mało.

OCENA

5+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 6

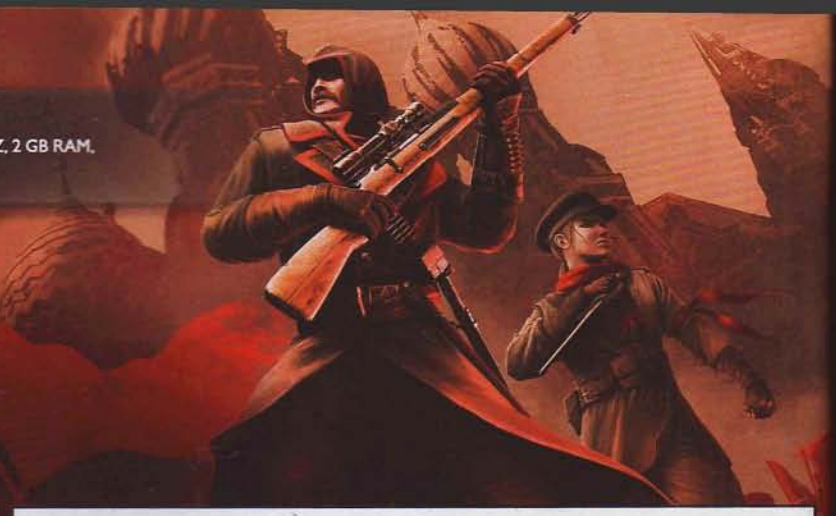
- + dobrze gra otoczeniem
- + bawi się oczekiwaniami gracza
- + miejscami naprawdę dobrze brzmi
- + trzyma w napięciu
- − przewidywalna, mało subtelnie podana fabuła wcale nie szokuje
- − im dalej w las, tym więcej jump scare'ów
- − nie potrafi utrzymać tempa i po jakimś czasie staje się męcząca

PEGI 16

- PRODUCENT: CLIMAX STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN, XBL
- CENA: OK. 40 ZŁ (PC, PS4, XBO)
- WERSJA PL: NnapisY
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8, CPU 2,6 GHZ, 2 GB RAM, GF GTS 450/ATI HD5770

- GATUNEK: AKCJA

Assassin's Creed Chronicles Russia



Mienia zawut: **Papkin**

Końcowy rozdział asasyńskich Kronik doczekał się publikacji w rosyjskiej oficynie. Potencjalnych rewolucjonistów przestrzegam: to nie żaden „biały kruk", ale „czerwona zaraza"!

Koleżanki i koledzy: dzieło budowy naszej socjalistycznej ojczyzny należy rozpocząć od wylania fundamentów pod ukształtowanie warunków aktywizacji.

Po wycieczkach do Chin i Indii Climax zaprasza na ulice i dachy przedrewolucyjnej Moskwy. W tle wycieczki wysłuchamy wyimków o zamachu na cara i jego rodzinę oraz o konflikcie Czerwonych z Białymi. Ale choć rewolucyjny wiatr hula między kartami scenariusza(*), jakoś ominął on ograne mechanizmy.

Pokoju, ziemi, chleba!

Wciąż mamy do czynienia z miksem skradanki z platformerem 2,5D, który pcha nas z lewego końca mapy na prawy, uzasadniając bieganinę i skrytobójczenie poszukiwaniem jakiejś bzdury. O ile jednak Indie atakowały zmysły ciągłymi kolorystycznymi woltami, Russia topi gracza w monotonnych czerwieniach i szarościach przysłoniętych ziarnistym filtrem. **Jeśli o tych spin-offach można napisać cokolwiek dobrego, to właśnie pochwalić ich artystyczną świadomość.**

Teczkę z kompromitującymi materiałami otwierają zarzuty, jakie można było wystosować pod adresem równie agenturalnych poprzedniczek. Walka w zwarciu wciąż jest przypadkowa i zupełnie niesatysfakcjonująca, projekty poziomów nadal nie grzeszą intuicyjnością, a osobę odpowiedzialną za sterowanie klawiaturą i myszą niezmiennie powinno się postawić przed plutonem egzekucyjnym. Pewne novum stanowi poziom trudności, konsekwentnie na przestrzeni serii śrubowany. Rosja jest w temacie wręcz frustrująca i **wymaga uczenia się etapów na pamięć**, wielokrotnie tłamsząc odstępstwa od Jedynej Słusznej Drogi. Tawariszcz – ja nie panimaju!

OCENA

4+

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 6
AUDIO 5

- zróżnicowane misje
- dwie grywalne postacie
- artystyczna wizja
- potrafi dać pewną przyjemność

- trudna
- wtórna
- kiepski skrypt
- idiotyczna AI

Nie można zapomnieć o ekonomicznej nadbudowie, jaka w ideowej korelacji z partyjnym aktywem odgrywa doniosłą rolę w wyznaczaniu kierunków rozwoju.

Cała władza w ręce rad!

Skradanki stwarzają pole do naigrawań, bo przecież te wszystkie „pola widzenia" czy „zasięgi słuchu" strażników są niepospolicie babologenne. Ale **„Kroniki" przekraczają cienką (czerwoną!) linię między dopuszczalną umownością a śmiesznością.** Przykucnąwszy, jestem w stanie w nieskończoność unikać strzałek rzucanych przez żołnierzy, siekiernik nie wbije mi ostrza w plecy, bo przecież wiszę na gzymsie, a skrypt nie przewiduje ubicia asasyna wiszącego na gzymsie. Strażnicy nie dostrzegają Nikołaja (p.o. głównego bohatera), choć ten kuca im pod nosem, a uciec im równie łatwo jak oburzyć redakcję okrzykiem „Wiedźmin 3 nie jest najlepszą grą w historii!". Rewolucjoniści chyba zbyt wiele czasu poświęcili na przyjaźń z rektyfikowanym spirytusem. Liderzy pospolitego zrywu (w tym gościnnie występujący Lew Trocki) nijak by tłumów nie porwali, bo też użyczający im głosów aktorzy zostaliby przez władze PWST potraktowani tak, jak rewolucyjna wierchuszka potraktowała Mikołaja II Romanowa.

Scenariusz jest bzdurą. I to nie bzdurą-bzdurą, ale bzdurą-nawet-jak-na-asasyna. Nikołaj Orłow, jeden z tych twardzieli w przededniu emerytury, poszukuje fragmentu Edenu. Szybko dołącza doń Anastazja, córka cara, w której duszy (?) uwiła sobie gniazdko skądinąd znana psychopatka, TW Shao Jun. Sekwencje rozgrywane jako młodziutka Romanowa to jasny punkt produkcji. Dziewuszka nie może korzystać z asasyńskich zabawek (karabinu, kulek dymnych, haka), zamiast tego potrafi natomiast stawać się niewidzialna i usuwać ciała wrogów, ponieważ coś tam.

Bądźcie wzorowo bezlitośni

Po stronie nowinek trzeba zapisać stale dostępną broń palną, ale jej obecność nijak formuły nie odświeża. Więcej niż w poprzedniczkach jest sekwencji snajperskich (prosty celowniczek, jaki można sobie dodatkowo uprościć, stosując eagle vision). A – tak na marginesie – nie wiem, na ile jest to zasługa polonizacji, ale sformułowanie „odwróć uwagę strażników" nie jest synonimem „odstrzel strażnikom głowy". Fatalną nowalijką są śledzące nasze ruchy reflektory, których oczy dostrzegają Nikosia nawet wtedy, gdy nijak nie stoi on w ich zasięgu.

Russia to tytuł powtarzający się powtarzający się, kiebsko napiszany i na wielu płaszczyznach zwyczajnie kaleki. Jego recenzję powinienem skwitować: „proletariusze wszystkich krajów, tym razem zostańcie w domach". Zakończmy jednak stronę pozytywnym akcentem: towarzysze gracze, odpalcie Mark of the Ninja od Klei!

PS: Inspirowani przez przegniły Zachód wrogowie wszelkiej maści (a dokładniej: CormaC) ocenili poprzednie odsłony wyżej, niż zrobiłby to wierny rewolucyjnym ideałom towarzysz Ja. Indyjskie AC (CDA 03/2016) zasługuje na solidne 5+ (bo wizualnie żwawsze, bo ciut łatwiejsze, bo formuła nie zdążyła się jeszcze wytrzeć). CDA

(*) Jakimiś czterema kartami, ale nie uprzedzajmy faktów.

EVERYDAY HEROES
DLA CZYTELNIKÓW:
-25%
kod:cdaction25
MARVEL
Mr. GUGU & Miss GO
© MARVEL
MARVEL LICENSED COLLECTION
odwiedź nas:
www.mrgugu.pl

PEGI 3

PRODUCENT: SCS SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: IMGN.PRO
CENA: 60 ZŁ
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: BRAK

DEMO: NA STEAMIE
PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 2,4 GHZ, 4 GB RAM, GF GTS 450

GATUNEK: TIRÓWKA

AMERICAN TRUCK Simulator

Wraca do Europy: gem

Świat pokochał najnowsze osiągnięcie naszych ulubionych twórców wirtualnych ciężarówek z czeskiego studia SCS Software. Gracze kupują i chwalą – American Truck Simulator jest jednym z bestsellerów Steama, a jego średnia ocen dobija do 80%. Ja jednak pozostawiam go na poboczu i wracam do ich wcześniejszego dzieła – do Euro Trucka 2.

Back to the USA

Nie wszyscy być może wiedzą, że ATS dla SCS to tak naprawdę swoisty powrót do domu. Zaczynali przecież swą truckerską karierę od wydanego w 2002 roku amerykańskiego Hard Trucka: 18 Wheels of Steel. Zabawne, że tam było sześć ciągników i aż jedenaście stanów...

To dlatego, że American Truck Simulator nie stanowi niestety nowej jakości rozgrywki. **To tylko baza pod grę, którą stanie się za kilka płatnych zapewne dodatków.** Na razie więc jest mi w niej ciasno, bo zawarto tu jedynie dwa – przy czym drugi pojawił się w dniu premiery jako bezpłatne DLC! stany z 48 składających się na kontynentalne USA, które skompresowane są jeszcze bardziej niż państwa w Europie. Ponadto są to Kalifornia i Nevada, a więc krainy płaskie i przewidywalne o prostej sieci dróg i autostrad oraz nudnych miastach na planie kwadratu. Przez to też po ledwie 10 godzinach miałem poczucie, że widziałem tu już wszystko, i wrażenia tego nie zmieni zapewne także zapowiedziana pustynna Arizona – pierwszy z dodatków, w jakie obrosnąć ma ATS. Nie ma wątpliwości, że w Europie jest ciekawiej – kraje faktycznie różnią się pomiędzy sobą i wystarczy przeskoczyć za kanał, by na nowo odkryć radość jazdy dla odmiany pod prąd.

Kiedyś było tu ściernisko, teraz stoi San Francisco.

Po prawej Pacyfik wraz z uskokiem San Andreas.

AI na ogół daje radę, ale także jej lepiej było w Europie.

Całe dwa do wyboru

Znużenie ATS-em potęguje także **ekstremalnie mały wybór ciągników** – za cały garaż robią tu dwa bardzo zbliżone modele Kenwortha i Peterbilta. Naturalnie jest nadzieja, że zadziała efekt kuli śnieżnej i inni producenci pójdą w ślad tych dwóch, a ATS stanie się bardziej zróżnicowane. Tak zresztą przecież było w Euro Trucku 2, który zaczynał z licencjami MAN-a, Scanii i Renault, by z czasem zyskać wsparcie także DAF-a, IVECO, Volvo, a nawet Mercedesa. Na razie jednak jest tak, że w Ameryce panuje nużący duopol i w zasadzie pierwotny wybór ulubionej marki nie zmienia się bo nie ma po co – przez całą grę. Fizyka jazdy tych potworów nie różni się przy tym niczym od mniejszych braci z Europy, przez co jest łatwo i nudno, i jedyny problem sprawia te parę skrzyżowań autostrad ze stopem, na które nie sposób wjechać, nie wymuszając pierwszeństwa. Oraz AI, która wciąż bazuje na europejskich miarach i potrafi wpakować się w ponadgabarytową naczepę.

Nie ma nowości także w warstwie strategicznej, odnoszącej się do rozwoju własnego imperium przewozowego. Jest jak zwykle bank pożycza kasę na pierwszy wózek, zatrudniamy się jako transport i kursujemy pomiędzy stacjami, tankując i śpiąc po drodze. Zdarzają się przy tym oczywiście doznania z pogranicza zen, jak jazda pustynią w stronę zachodzącego słońca, jednak nawet one nie były w stanie przyćmić wrażenia, że **znów gram w to samo, ale na gorszych warunkach**. Przez to też nie bardzo wiem teraz, co sądzić o SCS Software, które niegdyś imponowało mi tym, że mimo bardzo ograniczonych możliwości nie bało się próbować rozwiązań nowych, choćby tak nietrafionych jak konwoje w Convoy. Tutaj zaś wszystkim, na co było stać Czechów, są zmiany kosmetyczne, a najwięcej czasu i kasy pożarła produkcja nowej scenerii, co gorsza znów bez uszkodzeń i śniegu.

Amerykański sen

Przeztoteżjakna razie, poledwiekilkunastu godzinach, odpuszczam sobie ATS-a i wracam do ETS-a 2. Nie wykluczam naturalnie okazjonalnego frachtu czy dwóch w Kalifornii, Nevadzie czy Arizonie, a nawet mam nadzieję, że dane mi będzie kiedyś doświadczyć radości przemierzenia USA od wybrzeża do wybrzeża. Na razie jednak bliższy jest mi Wrocław niż Carson City. |CDA|

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 5

+ jakość dodatku do ETS-a 2
+ jest kilka niezłych widoczków

− dwa skompresowane stany
− tylko dwa ciągniki
− brak faktycznych nowości

AMERICAN TRUCK SIMULATOR

Predator 15 & 17 ZACHOWAJ ZIMNĄ KREW

Przygotowanie do bitwy w trasie, bez super dźwięku i zaawansowanego systemu chłodzenia było do niedawna problematyczne. Dzięki Predatorowi 15 i 17 - już nie jest. Laptopy te wyposażone są w najlepszą możliwą specyfikację oraz funkcje, aby dostarczyć wydajność i szybkość.

Głośność na maksa

Predator SoundPound 4.2 posiada cztery głośniki, dwa subwoofery i technologię Dolby® Audio™

Wentylator FrostCore

Dzięki dodatkowemu wentylatorowi od Cooler Master zmniejszysz temperaturę i zwiększysz wydajność. Predator FrostCore zwiększy intensywność grania.

Killer DoubleShot Pro

Kto by nie chciał mieć mniej lagów? Dzięki technologii Killer DoubleShot Pro sam wybierasz, która z aplikacji powinna wykorzystywać Twoją cenną przepustowość. Co ważniejsze, możesz zoptymalizować przepustowość łącząc internet bezprzewodowy i przewodowy.

- 4 głośniki i dwa subwoofery
- Predator SoundPound 4.2
- Oprogramowanie Predator Sense
- Dolby Audio
- Wentylator FrostCore
- Technologia CoolBoost
- USB 3.1 typu C
- Karta graficzna NVIDIA® GeForce® GTX
- Ekran o rozdzielczości Full HD lub Ultra HD i wysokich
- Wsparcie dla NVIDIA G-Sync
- 64GB pamięci RAM DDR4
- Podświetlana klawiatura Predator ProZone
- Procesor Intel® Core® 6-tej generacji
- Killer DoubleShot™ Pro

Predator G6-710

Predator G6 nie tylko wygląda groźnie, również jego specyfikacja robi wrażenie. Marzenia każdego gracza powinny się spełnić, gdy uruchomi procesor Intel Core i7-6700K, kartę graficzną NVIDIA® GTX 970 lub GTX 980, nawet 64 GB RAM DDR4 oraz kartę dźwiękową Creative Sound Blaster X-Fi MB5. Gigaherce to nie wszystko, dlatego komputer Predator G6 wyposażono w uchwyt na słuchawki, kieszeń do łatwej instalacji dysku 3,5", dużą i przewiewną obudowę w kształcie pancerza bojowego oraz stylowe podświetlenie.

Predator Z35

Monitor Acer Predator Z35 to prawdziwa bestia. Zakrzywiony ekran o przekątnej 35 cali zapewnia ogromny poziom immersji. Dzięki zakrzywieniu wrażenia z odbieranego obrazu są większe, a wysoka rozdzielczość 2560 x 1080 zapewnia szerokie pole widzenia.

Legend of Legacy

3DS | jRPG | 180 zł

Legend of Legacy to ten dziwny rodzaj produkcji, w której **wszystko niby jest na swoim miejscu i działa świetnie a jednak grać się w to nie chce**. Na początku byłem zafascynowany: oto wreszcie ktoś wydał jRPG-a, w którym w ciągu pierwszej godziny rzeczywiście mam okazję poklikać coś, co nie jest guzikiem odpowiedzialnym za przewijanie tekstu. Niestety szybko okazuje się, że Japończycy zamienili jeden problem na drugi – zamiast przeklikiwać się przez dialogi zaczynamy po godzinie przeklikiwać się przez starcia, bo **Legend of Legacy opiera się na grindzie**. Swój naprawdę skomplikowany i interesujący system walki, który przy bossach naprawdę lśni, rozcieńcza bieganiem w kółko i levelowaniem koniecznym, żeby w ogóle mieć z nimi szanse. I na nic magia, wzywanie żywiołów, ekwipunek, skille i inne dodatki, kiedy konieczność wykorzystywania ich przetykana jest segmentami, w których klika się „A", żeby wygrać walkę. To, zmieszane z brakiem

sensownej historii – bo „ahoj przygodo!" mnie nie rusza – sprawia, że Legend of Legacy okazuje się doświadczeniem pustym, czyli marnującym czas. A to, niestety, nawet w przypadku gier na konsole przenośne (bo na telefonach jest jednak inaczej) jest niedopuszczalne. Jeżeli macie zamiar grać w małych porcjach, długimi tygodniami i nie przeszkadza wam grind – bierzcie. W innym wypadku zainwestujcie w Etrian Odyssey. *[Berlin]*

OCENA: **5+**

The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel

PSV | jRPG | 159 zł

Kontynenty zmieniają każdego roku swoje położenie o jakieś dwa centymetry. Fabuła Trails of Cold Steel prze do przodu przynajmniej trzy razy wolniej. Z jednej strony mamy tu poważny konflikt w barwnym świecie fantasy o niesamowicie bogatej historii, z drugiej rozterki nastolatków (na szczęście sympatycznych i raczej dojrzałych) z klasy szkolnej do tajnych misji ot, **coś jak połączenie staroszkolnego erpega sprzed kilkunastu lat z Personą**. Niestety porównanie to dotyczy też prologu, który łączy dialogowe rozdęcie wstępu do Persony 4 z koszmarnie długim wdrażaniem gracza w barokowy system rozgrywki a że walki zbyt rzadko wykorzystują w pełni dość taktyczne założenia zabawy, wiele z nich to przykry obowiązek.

Wielu odrzuci pewnie też to, że i **grafika jest godna drugiego PlayStation** od mocno umownych animacji postaci à la „chowam gigantyczny miecz do kieszeni" (szanuję, bawi mnie to) po boleśnie monotonne korytarze lochów (gardzę, na szafot). Swoje robią jednak doskonała ścieżka dźwiękowa (kto grał w Ysa, ten wie), skala świata (scenariusz musiał być gigantyczny), atmosfera przygody (kolory! Zwariowani enpece!) i obsada, która z biegiem czasu angażuje się w coraz ciekawsze konflikty i sama staje się ciekawsza. Nie zmienia to jednak faktu, że jest to propozycja tylko dla osób, które lubią leniwy rozwój wydarzeń, są skłonne zainwestować w jednego jRPG-a siedemdziesiąt godzin i mają odporność na angielskie dubbingi japońskich gier. Niepewnym polecam najpierw tanie, dostępne na pecety, Vitę oraz PSP The Legend of Heroes: Trails in the Sky. *[Cross]*

OCENA: **6+**

GRY MOBILNE

Moje Małe Tesco

And, iOS | strategiczna | darmowa (mikrotransakcje)

Zanurz się w magicznym świecie Tesco, zarządzaj własnym sklepem Tesco, zdobywaj punkty doświadczenia Tesco, twoje Tesco może być lepsze niż Tesco znajomych, którzy pokażą ci Tesco w multi i wymienią z tobą fanty Tesco. Tesco!

Trudno traktować tę grę inaczej jak nachalne lokowanie produktu. Zamawianie i wystawianie nabiału ma dość powabu, by utrzymać gracza przy smartfonie. Ale tylko przez jakieś trzydzieści minut. Potem kończą się diamenty, za które przyspieszamy właściwie wszystkie czynności w grze, a choć zawartości niby jest tu sporo na tle konkurencji spod znaku FarmVille'a tytuł nie potrafi wybić się niczym poza kuriozalną promocją marki. W dodatku uchyla on furtkę produkcjom typu Mój Uroczy Carrefour, Moja Piękna Żabka i Nasza Słodka Biedronka. *[Papkin]*

OCENA: **3,99**

Lego Ninjago: Skybound

And, iOS | akcja | darmowa

To już siódma darmowa aplikacja, jaką Lego chce podpromować swój serial. Zamiast jednak znów postawić na klasycznego platformera (Rush) bądź runnera (Ninjago Ninjaday) **twórcy spłodzili łże-skradankę dla wyjątkowo cierpliwych przedszkolaków**. Zbieranie tysięcy ninjamonet jest żmudne, tapowanie na ninjakryjówki/ninjawrogów – nudne, a wyznaczenie właściwej trajektorii ninjaskoków upierdliwe. Jeśli masz młodsze rodzeństwo, za którym nie przepadasz, Skybound to naprawdę dobry wybór. *[Papkin]*

OCENA: **3**

Gunstar Heroes 3D

3DS | run and gun | 20 zł

Są gry dobre, są gry złe, ale czasami trafiają się też gry wybitne i powinno być nam głupio, kiedy w natłoku premier ich nie zauważymy. Poczucie winy również chcę w was teraz wywołać, bo prawdopodobnie ani nie macie 3DS-a, ani nie kupiliście Gunstar Heroes 3D, a powinniście, bo **z takim geniuszem nie ma się do czynienia codziennie**. Z tym akurat mieć można, bo wyszło pierwotnie w 1993 roku, ale w przeróżne wydania tej znakomitej produkcji pewnie nie inwestowaliście, to chociaż w najnowsze możecie. Wtedy będziecie mieć najlepszego z najlepszych „biegajów-i-strzelajów" cały czas pod ręką.

A mieć go warto, bo studio Treasure jest w ścisłej czołówce rankingu geniuszy projektowania gier tak ciasno zapakowanych perfekcyjnie działającymi systemami, że nie da się do nich już nic wcisnąć. Można tylko – jak w przypadku 3DS-owego wydania Gunstar Heroes – zremiksować, czyli dorzucić nowe tryby i pierdółki, które się kiedyś na nośnikach nie mieściły. Bierzcie więc to, jak tylko będziecie mieć okazję, bo **tak dobrych gier o biegnięciu w prawo i strzelaniu do wszystkiego, co wyskakuje zza ekranu, po prostu na rynku nie ma i już nigdy nie będzie**, bo podobno nikt tego nie kupuje. Nie bądźcie więc tymi, którzy dobijają gatunki na wymarciu. Nie bądźcie złymi ludźmi. Kupcie Gunstar Heroes 3D, bo nie kupić, to stracić. ***[Berlin]***

OCENA: 9+

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight

3DS | dungeon crawler | 189 zł

Lubicie rysować mapy. Urokliwe, rozpoznawalne na pierwszy rzut oka projekty postaci czy potworów w Etrian Odyssey mogą mieć swoich przeciwników, ale rysowania map nie da się nie lubić. Zrozumiecie to, gdy pierwszy raz zginiecie tu w typowo brutalny dla dungeon crawlerów sposób, ale nie będzie to bolało jak zwykle, bo gra zapisze wam narysowaną na touchscreenie mapę. Niby bzdura, a daje tyle radości – kreśląc ją, czujesz się jak dziecko, odkrywca i ubermensch czyniący sobie ziemię poddaną jednocześnie. **Jeszcze parę godzin temu ginąłem tu co zakręt, teraz w kilkanaście sekund przechodzę całe piętro, tłukąc mini-bossów na lewo i prawo!**

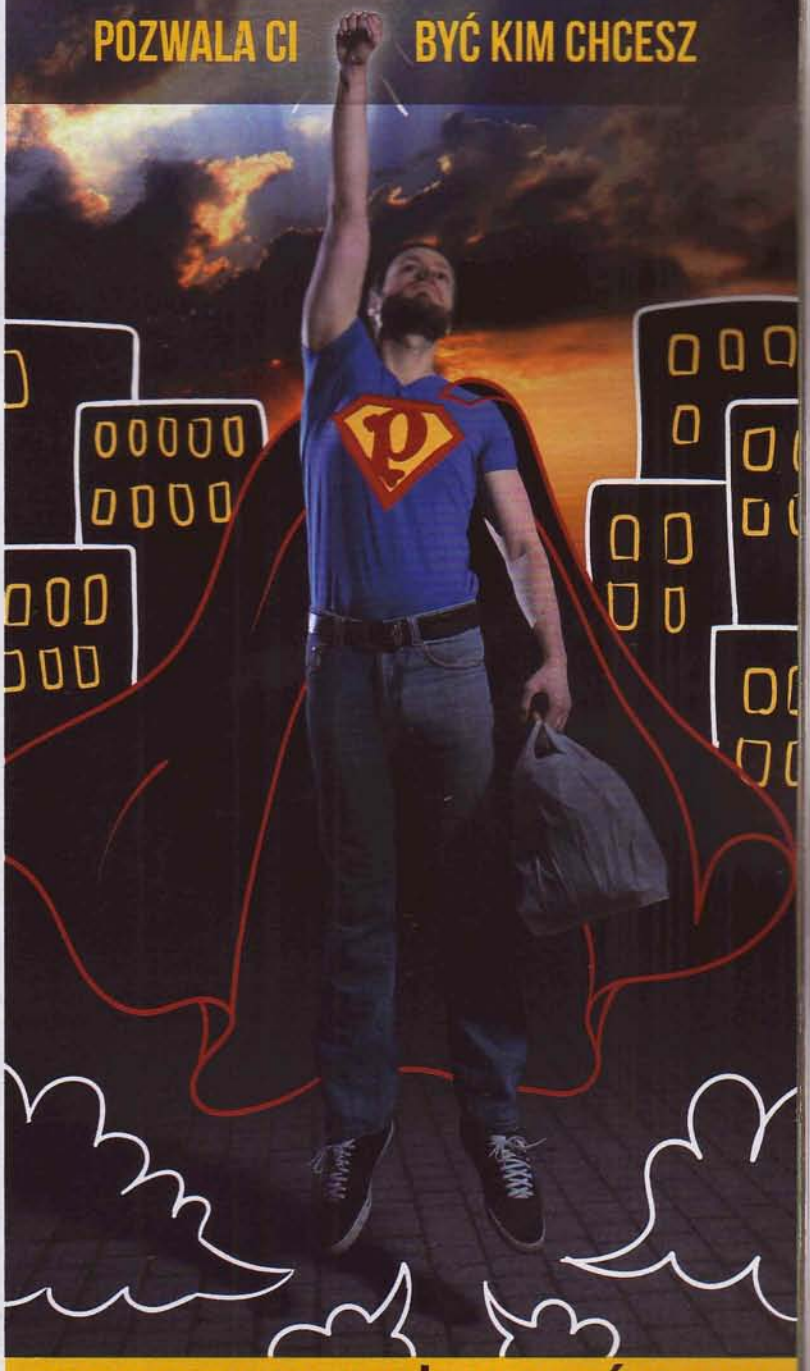
Fanów nie muszę przekonywać o zaletach serii oni pewnie już od dawna mają The Fafnir Knight i widzą świetną robotę przy redesignie klas oraz poziomów znanych z oryginalnego Etrian Odyssey 2 na NDS. Nowicjusze zaś powinni się zainteresować grą, bo jest dostosowana do każdego gracza – takiego, który lubi zgodnie z tradycją serii samemu głowić się godzinami nad optymalną konstrukcją drużyny i chce, by fabuła była jak najbardziej ograniczona (tryb klasyczny), oraz takiego, który lubi predefiniowane postacie z charakternymi linijkami dialogowymi (tryb historii). Takiego, który chce przejść grę bez trudu (tryb pikniku), i takiego, który chce móc zginąć po pierwszej walce z dwoma żółtymi jeżykami (tryb eksperta). Etrian się dostosuje. Idealna gra na pierwszy kontakt z gatunkiem. ***[Cross]***

OCENA: 9

REKLAMA

FESTIWAL FANTASTYKI
PYRKON
8–10 KWIETNIA 2016

FANTASTYKA
POZWALA CI BYĆ KIM CHCESZ



PROGRAM JUŻ WKRÓTCE!

MIĘDZYNARODOWE TARGI POZNAŃSKIE
8–10 KWIETNIA

WWW.PYRKON.COM • FB.COM/PYRKON

REKLAMA

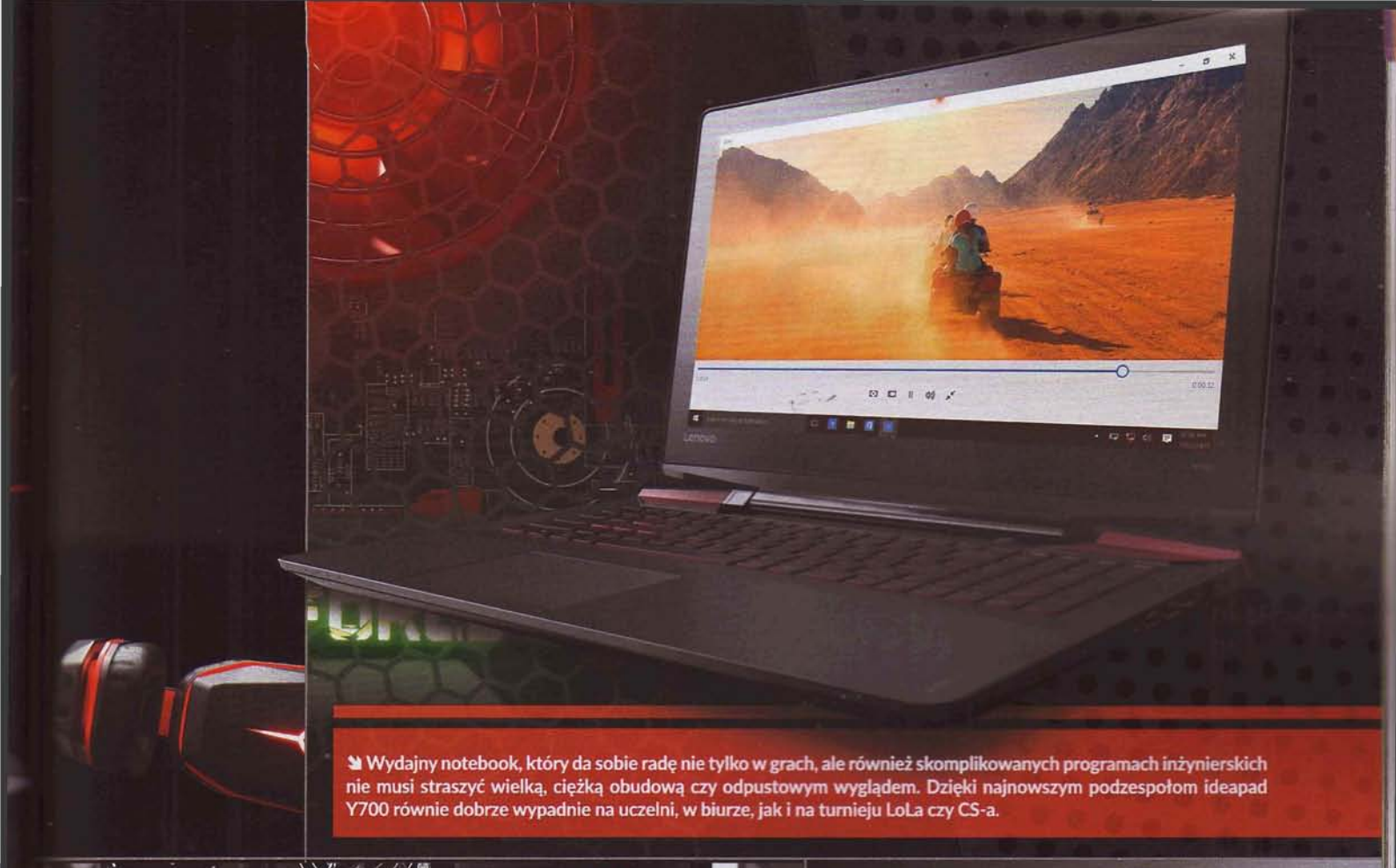
Potężny desktop czy przenośny notebook? Wolisz grać na najwyższych detalach i ogromnych monitorach czy też ważniejsza jest dla ciebie możliwość spakowania sprzętu do plecaka i zabranie ze sobą na wykłady lub do znajomego?

IDEA DLA GRACZY

Co kupić: desktop czy notebook?

Nie lubisz kompromisów? Liczy się dla Ciebie każdy headshot w CS-ie, każdy skillshot w LoL-u, każde zwycięstwo w Czołgach? Komputery stacjonarne ciągle mogą zapewnić znacznie wyższą wydajność niż notebooki. Oczywiście diabeł tkwi w szczegółach – nie problem wydać kilka tysięcy na konfigurację, która będzie miała sens np. w studiu projektowym, ale w grach okaże się kosztowną porażką.

Maszyny serii ideacentre Y900 projektowano jednak z myślą o graczach. Koniec, kropka. Nie ma żadnego „przede wszystkim" ani „głównie". Miały być bezkompromisowe i takie właśnie są. Wydajność zapewniają im najnowsze procesory Intel Core, w tym także serii K, czyli umożliwiające dalsze zwiększenie prędkości działania dzięki podkręcaniu. Za grafikę odpowiada z kolei Nvidia GeForce – i to także w konfiguracji SLI, z dwiema kartami. Do tego dochodzi nawet 64 GB pamięci RAM, miejsce na 4 dyski SSHD/SSD lub SSD M.2, wbudowany moduł Wi-Fi ac oraz Bluetooth, napęd optyczny DVD/BD, czytnik kart pamięci, karta dźwiękowa 7.1 Surround Dolby Home Theater oraz komplet złączy. Do tego obudowę można otworzyć bez użycia narzędzi, co ułatwia rozbudowę konfiguracji (a jej objętość – 34 litry – sprawia, że bez problemu zmieszczą się w niej nawet największe karty graficzne), zaś przeźroczysty panel boczny pozwala podziwiać wnętrzności podświetlone diodami LED. Jest idealne, by pochwalić się znajomym – w przypadku Lenovo ideacentre Y900 jest przecież czym!



Wydajny notebook, który da sobie radę nie tylko w grach, ale również skomplikowanych programach inżynierskich nie musi straszyć wielką, ciężką obudową czy odpustowym wyglądem. Dzięki najnowszym podzespołom ideapad Y700 równie dobrze wypadnie na uczelni, w biurze, jak i na turnieju LoLa czy CS-a.

ideacentre Y900 dostępny jest nawet w konfiguracji z dwoma potężnymi kartami GeForce. Da sobie radę ze wszystkim!

Za dźwięk w ideapad Y700 odpowiada JBL, więc jego jakość nie budzi zastrzeżeń ani podczas grania, ani słuchania muzyki.

Jeśli jednak ważniejsza od maksymalnej wydajności jest mobilność, lepszym wyjściem będzie gamingowy notebook. Choć równie dobrym określeniem w przypadku ideapad Y700 będzie „uniwersalny". Dzięki najnowszej generacji procesorów Intela, Core i5 lub i7, oraz dedykowanej karcie graficznej (w zależności od przekątnej ekranu, do wyboru Nvidia GeForce GTX 960M lub AMD Radeon R9-M375, w wersjach 2GB lub 4GB), poradzi sobie zarówno z najnowszymi grami, jak i ze skomplikowanymi obliczeniami. Co ważne, ideapad Y700 dostępny jest w kilku wersjach. W modelach 15ISK matryca IPS ma przekątną 15,6", rozdzielczość Full HD lub UHD, może reagować na dotyk. Model 15,6" można również uzupełnić o kamerę 3D RealSense.

Dla potrzebujących jeszcze większego wyświetlacza dostępny jest też model 17ISK, z matrycą o przekątnej 17,3" o rozdzielczości Full HD. Oczywiście również ona pokryta jest powłoką antyodblaskową.

We wszystkich przypadkach do wyboru jest od 4, 8 lub 16 GB pamięci RAM, dysk SSD o pojemności 128, 256 lub 512 GB bądź HDD o pojemności 500 lub 1000 GB.

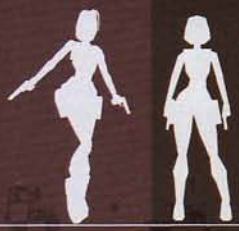
Standardem jest również system audio opracowany we współpracy z JBL (2x2W plus subwoofer o mocy 3W), z systemem Dolby Home Theatre. Wszystkie notebooki z serii ideapad Y700 mają także podświetlaną klawiaturę, a to z pewnością doceni wielu graczy.

20 gier / 20 lat

Wybiera: **Redakcja**

Pytanie szaleńca: jak wybrać 20 najlepszych gier 20-lecia CD-Action? Najpierw wyselekcjonowaliśmy 20 z ponad 200 zgłoszonych przez redaktorów tytułów, a potem uszeregowaliśmy je od najmniej do najbardziej genialnego. Lały się krew, pot i łzy, ale dzięki temu przed wami jedne z najbardziej osobistych tekstów w historii CD-Action.

20 Tomb Raider



akcja | Core Design
recenzja: CDA 01/1997
ocena: brak | Mr Jedi

LARA ZAMYKA naszą stawkę, choć gdybyśmy robili nie listę naszych ukochanych gier, ale tych najważniejszych dla branży i najbardziej rewolucyjnych – bardzo możliwe, że byłaby na pierwszym miejscu. Na przełomie 1996 i 1997 roku zakochaliśmy się w niej bez pamięci. Te trójkątne (Smg mnie poprawia, że formalnie były raczej ostrosłupowe, ale licentia poetica itp.) piersi, nogi z kolanami tak chudymi, że złamałyby się przy pierwszym upadku, ta płaska, średnio atrakcyjna i komiksowo przerysowana twarz z kanciastym nosem jako jedynym wypukłym elementem... Dobra, poważniej mówiąc: **pierwszy Tomb Raider przeniósł gry na głym skokiem w nową epokę**. Pokazał, jak może wyglądać nowoczesna produkcja obserwowana z perspektywy trzeciej osoby, z dynamiczną kamerą i znakomitymi animacjami. No i przede wszystkim udowodnił, że bohater może być bohaterką z silnym charakterem i wyraźnie zarysowaną historią.

Z dzisiejszej perspektywy pierwszy Tomb Raider nie robi już takiego wrażenia, jeśli chodzi o rozgrywkę, ale też nie daje powodów do wstydu. Poziom trudności jest oczywiście jak na dzisiejsze standardy niebotycznie wysoki. Bohaterkę zabić może każdy napotkany po drodze zwierz, zagadki przestrzenne są złożone i wymagają bardzo dobrej koordynacji, a konstrukcja poziomów nie sprawia, że przechodzą się same. Żeby ukończyć przygodę, trzeba co najmniej kilkunastu godzin, z których niemałą część spędza się na prawie niespotykanym dziś „utykaniu" i zastanawianiu się, co tu dalej można zrobić. Prywatnie więc jeśli miałbym polecić komuś wspólną zabawę z Larą, zasugerowałbym jednak najnowszą część jej przygód – zdecydowanie przystępniejszą, ładniejszą i w ogóle niezwykle przyjemną (choć na przykład moja żona, wielka fanka pierwszych trzech części, na nowe patrzy z pobłażaniem ze względu na godzące w inteligencję zagadki). Tyle że Rise of the Tomb Raider to wspaniała gra, ale żaden przełom. Za dwadzieścia lat nikt o niej nie będzie pamiętał, a Lara z trójkątnymi (wiem, wiem, odczep się już, Smg!) piersiami biegająca i strzelająca do wilków i niedźwiedzi(*) dalej będzie wspominana jako pierwsza cyfrowa kobieta, której twarz trafiła na okładki największych magazynów na świecie. ***[MQc]***

(*) Recenzję Tomb Raidera pisał Mr Jedi i poznał się na grze bardzo dobrze. Tekst był nasycony pochwałami, a największe wątpliwości wzbudziły w nim elementy, na które w tamtych czasach prawie nikt nie zwracał uwagi. Jediemu nie podobało się, że gra zmusza do strzelania do zwierząt, z których wiele zagrożonych jest wyginięciem.

19 Assassin's Creed IV:

NA PALCACH jednej ręki mogę policzyć produkcje, którym poświęciłem tyle czasu co Black Flag. **Jedną z najwspanialszych przygód, jakie przeżyłem w wirtualnych światach, zakończyłem dopiero po sześciu miesiącach regularnego grania**, gdy zatopiwszy ostatni legendarny okręt, nie miałem już do zrobienia kompletnie nic pozabezcelowym zbieraniem fragmentów Animusa.

Splądrowałem wirtualne Karaiby doszczętnie i bezlitośnie, przy każdej okazji dając się odciągnąć od misji fabularnych licznym aktywnościom pobocznym i zdarzeniom losowym. Dybałem na pechowców przewożących materiały niezbędne do ulepszenia Kawki i wciągałem ich w fantastyczne, diabelnie satysfakcjonujące bitwy – zręcznościowe, lecz doprawione do smaku zdroworozsądkową taktyką. Polowałem na lądzie i morzu, szczególną przyjemność czerpiąc ze szturchania harpunem przerażających żarłaczy białych. Badałem zatopione okręty, podbijałem forty, szukałem zaznaczonych na mapach skarbów. Sama metagra w zarządzanie flotą wydarła mi więcej czasu niż niejeden wysokobudżetowy tytuł.

Karaiby w Black Flag są tak naszpikowane atrakcjami, że można spędzić tam godzinę albo dwie i nie zrobić nic konkretnego, świetnie się przy tym bawiąc. Po ciężkim dniu często wciągałem czarną banderę choćby na kwadrans, żeby zwyczajnie tam pobyć. Żeglowanie jest tu samo w sobie tak niezwykle przyjemne, że niemal nie korzystałem z szybkiej podróży, wybierając się samodzielnie w najdalsze zakątki mapy, by rozkoszować się przy śpiewie załogi zapierającymi dech w piersiach, kojącymi widokami. Naprawdę mi ich brakuje. Brakuje mi tej wolności, tego klimatu wielkiej, romantycznej przygody.

Co dzień rano wchodzę na strony z newsami z nadzieją, że znajdę tam informację o Black Flag 2 – już bez „Assassin's Creed" w tytule, za to z pogłębionym handlem i większą różnorodnością okrętów. Kłątem na całą upchniętą do gry asasyńską otoczkę,

18 Unreal

FPS | Epic MegaGames
recenzja: CDA 08/1998
ocena: 10 | gem.ini

PAMIĘTAM moment, gdy po raz pierwszy wyszedłem z wraku kosmicznego statku i rozejrzałem się po okolicy. Niebo, niewielka sadzawka, roślinność. Olśnienie. Moment obcowania z elektronicznym absolutem. To była chwila, która w moim przypadku w grach nigdy później już się nie powtórzyła.

Unreal jest bezsprzecznie numerem jeden na mojej prywatnej liście. To były czasy, kiedy w sieci praktycznie nie grałem, więc najważniejsze były odczucia z singla. A tutaj gra miażdżyła. Grafika olśniewała: cała otoczka, natura, niebo, oświetlenie robiły takie wrażenie, że człowiek zastanawiał się, jakim cudem takie moce drzemią w sprzęcie, który stał na biurku. Parę razy zresztą podczas gry zdarzyło mi się popatrzeć na tę niepozorną, szarą skrzynię i z uznaniem pokiwać głową.

Trudno tak naprawdę wskazać najważniejszą i najbardziej rewolucyjną cechę Unreala – tyle ich było. Niesamowita była przestrzeń: pierwsza mapa, jaką gracz widział, była w istocie gigantycznym kanionem. Nigdy wcześniej w strzelance twórcy nie mieli do dyspozycji tak olbrzymiego, otwartego obszaru. Każdy, kto skoczył z klifu, wie, o czym mówię. Poza tym światło. Kolorowe, migoczące, budujące atmosferę. Gdyby twórcy gier mieli wówczas swoje Oscary, Unreal zgarnąłby jednego w tej kategorii. Do końca życia będę pamiętał, jak oświetlenie pewnego korytarza w grze zaczęło kolejno gasnąć, a na końcu czekał wojownik obcej rasy skaarj. Adrenalina to mi chyba wtedy uszami tryskała, również dlatego, że AI przeciwników stała na bardzo wysokim poziomie. Niemiluchy potrafiły genialnie wykorzystywać kształt lokacji, by np. atakować od tyłu.

Jeśli chodzi o prywatne, małe zachwyty, to z uwielbieniem wręcz sadziłem sobie roślinki lecznicze. W grze można było znaleźć nasiona, które rzucone na ziemię, zmieniały się w krzaczek z jagodami podnoszącymi poziom zdrowia. Kochałem patrzeć, jak rosną. Zresztą gdzieś o wiele później, gdy już zacząłem się bawić z grą na różne sposoby za pomocą cheatów i np. organizować turnieje, w których taka królowa Skaarjów biła się z tytanami, sadziłem sobie też całe ogrody tych fikuśnych roślinek.

Do gry wracałem wielokrotnie w tym również pośrednio, bo Unreal został nieoficjalnie zekranizowany. No, może to za dużo powiedziane, ale pierwszy współczesny filmowy hit w 3D, czyli „Avatar", miał tyle różnego rodzaju zapożyczeń z gry, że to po prostu nie może być przypadek. Któryś z twórców zagrywał się w Unreala i widać to jak na dłoni, jeśli ktoś dobrze poznał Nierzeczywistego.

PS: Jeśli chcecie posłuchać najlepszego soundtracku ever, łapcie: youtu.be/w8hkDjVYXQY ***[Krigore]***

20 LAT

Zapełnienie wirtualnymi dobrami 640 megabajtów przestrzeni CD-ROM-u, w czasach, gdy w użytku były przecież dyskietki 1,44 MB, to była praca na cały etat.

Black Flag

akcja | Ubisoft Montreal
recenzja: CDA 13/2013
ocena: 9 | gem

która brutalnie wyrywała mnie z obłędnie malowniczych Karaibów („Starczy tego dobrego! Nie jesteś piratem, siedzisz przy biurku w Abstergo!") i niczym kotwica powstrzymuje Black Flag przed pomknięciem w kierunku, w jakim gra rozpaczliwie się wyrywa. Kiedy gorset cyklu się rozluźnia, Black Flag staje się – jak pisał gem w recenzji – **„najlepszą korsarską grą wszech czasów"**. Dla każdego, kto przed laty jak ja zapamiętale żeglował, łupił i fechtował w Sid Meier's Pirates! – autentycznie oszałamiającą. ***[CormaC]***

20 LAT

Pierwsze redakcyjne łącze internetowe oferowało całe... 28,8 kilobitów downloadu. Ściągnięcie 9 GB Lords of the Fallen zajęłoby na nim 4 miesiące.

17 BioShock

CYNIKOWI łatwo podsumować BioShocka jako grę jednej sztuczki. Nie bez powodu kulminacyjny moment jego fabuły do dziś jawi mi się jako jedna z najbardziej pamiętnych scen w historii i trudno dyskutować o grze, nie odnosząc się do niego. Takie podejście jest jednak krzywdzące na tak wielu płaszczyznach, że już teraz mnie nosi, gdy tylko o tym myślę. **Produkcja Irrational Games to bowiem dla mnie symbol wszystkiego, co dobre w tej branży.**

To produkcja, która zupełnie nie przejmując się trendami, zabrała zmęczonego zwiedzaniem pól bitewnych i strzelaniem do żołnierzy gracza w niesamowite, zaprojektowane z ogromną wyobraźnią podwodne miasto. To strzelanka, która ze swadą opowiada mądrą i ciekawą historię – nie tylko głównego bohatera, ale przede wszystkim bardziej lub mniej niezwykłych ludzi Rapture. Andrew Ryana, Brigid Tenenbaum, Sandera Cohena. To także udany eksperyment FPS-owy, porzucający wyeksploatowane M1 Garandy i AK-47 na rzecz stylowych, fikcyjnych broni uzupełnianych przez pomysłowe, dające bohaterowi nadnaturalną moc plazmidy. A wszystko to w nakreślonych przez scenarzystów ramach fikcji – trzyma się po prostu kupy. Nawet odradzanie się po śmierci bohatera jest tu uzasadnione obecnością Vita-Chamberów. Mechanika „moralności", czyli decydowania o życiu lub śmierci Małych Siostrzyczek stanowiąca zresztą jeden z głównych punktów kampanii reklamowej gry to z perspektywy czasu tylko drobny bonus do niezapomnianego przeżycia, jakie zafundował nam Ken Levine z ekipą.

16 Skyrim

RPG | Bethesda
recenzja: CDA 12/2011
ocena: 9+ | Allor

SWOJĄ recenzję Skyrima sprzed ponad czterech lat Allor kończy słowami: „gdyby nie błędy, byłoby 10/10...". Ja zrobiłem sobie krzywdę, ogrywając Skyrima na PS3, a ta wersja gry nigdy nie została porządnie spatchowana. Dlatego – prawdopodobnie w przeciwieństwie do tych, którzy podeszli do dzieła Bethesdy po latach na pececie – doskonale rozumiem ten ból. Nie wiem, czy to gra na 10/10 (do dziś żal braku niektórych ficzerów czy świeżości klimatu Morrowinda), ale jedno pamiętam, jakby to było wczoraj: nieodpartą potrzebę wrócenia na kanapę i odpalenia gry. Ciałem w nią jak opętany przez dziesiątki godzin, które przerodziłyby się w setki, gdybym nie zdał sobie sprawy, że dorosły człowiek z obowiązkami już nie do końca może sobie pozwolić na poświęcanie po pół doby przez tydzień na uganianie się za smokami.

Ostatecznie więc Skyrima nie skończyłem. Ale nie skończyłbym go pewnie, nawet gdybym poświęcił na niego pięćset godzin – **to gra o tylu pokusach, które odciągają bezbronnego gracza od głównego wątku fabularnego, że mimo wielu zarwanych nocy nie zdążyłem go choćby liznąć.** Byłem zbyt zajęty wbudowanym symulatorem kowala, symulatorem myśliwego, zabawą w dom, wrestlingiem z niedźwiedziami, wbieganiem na wysokie góry i tak dalej. Nie wspominając już o questach pobocznych.

Poza tym... trochę głupio się przyznać, ale jestem kleptomanem. Na szczęście tylko w grach, ale jeśli w jakiejś produkcji mogę kogoś okraść, robię to natychmiast. Nietrudno więc wyobrazić sobie, co działo się w Skyrimie, w którym okraść można każdego, a potem znaleźć jego chatę, włamać

FPS | Irrational Games
recenzja: CDA 10/2007
ocena: 9 | gem

BioShock to również jeden z nielicznych przykładów naprawdę dobrze wykorzystanych możliwości Unreal Engine'u 3, co z powodzeniem zresztą potwierdził zaskakująco (bo tworzony przez zupełnie inną ekipę) dobry BioShock 2. gem w swojej recenzji słusznie opiewał również warstwę audio (ocena: 10) wraz ze ścieżką dźwiękową Garry'ego Schymana. Irrational Games wróciło lata później z długo wyczekiwanym BioShockiem Infinite, znów częstując graczy wizją wspaniałego, upadłego miejsca, a także ponadprzeciętną (niektórzy powiedzą: przekombinowaną, ale nie daję im posłuchu) historią wraz z zagadką przewijającego się przez całą fabułę rodzeństwa Lutece, jak i wykręcającym mózg zakończeniem. Wszystko to jednak dzięki fantastycznej „jedynce", która słusznie wpisała się w kanon elektronicznej rozrywki. A to, że nie byłoby BioShocka bez System Shocka, to już zupełnie inna historia. ***[enki]***

15 Diablo II

akcja/RPG | Blizzard
recenzja: CDA 08/2000
ocena: 10 | Yasiu

SWÓJ pakt z rogatym zawarłem w kafejce internetowej – w czasach, gdy żyły jeszcze kasety VHS i walkmany, takie przybytki mieściły się przy co drugiej ulicy. Ponieważ w klasowym klanie graczy Counter-Strike'a zwykle grzałem ławę, dwuzłotówki wyżebrane od rodziców wolałem wymieniać na godziny na Battle.necie. Kooperacyjne krucjaty prowadzone z kumplami przeciwko władcom piekieł – cykliczne wycieczki po podarki od dziadzi Mefista czy sowicie nagradzane ikspekami baalruny – dały mi przedsmak tego, za co później pokochałem MMORPG-i.

Kolektywne trzebienie hord Złego służyło prostemu celowi, a ustawki PvP i przepychanki na drabince PvE tylko weryfikowały jego realizację – Blizzard sprawił, że każdy chłopak na osiedlu święcie wierzył w niepowtarzalność i niedoścignioną skuteczność swego awatara, musiał go więc stale pielęgnować. Siedem profesji i po 30 zdolności na łebka, z których każdą można było rozwinąć 20 razy, stanowiły zaledwie szkielet herosa – ten należało obłożyć właściwą tkanką, zaopatrując się w magiczne klamoty. Zatrzęsienie bonusów, którymi mógł być oklejony oręż, ich przypadkowy dobór i zależna od kaprysu lucyfera wysokość statystyk sprawiały, że nadzieja na przynajmniej minimalny upgrade nigdy nie gasła. Drugi obieg wirtualnych dóbr kwitł zresztą w najlepsze, choć łatwo było wymienić dolary na nielegalnie zdobytego bubla, który pewnego dnia wyparowywał. Wiem o tym, rzecz jasna, od kolegów.

Diablo II jak chyba żaden tytuł przedtem przeistaczał grających w żywe trupy kursujące między kolekturami lotto, wierzące, że w końcu wypadnie ta mityczna runa Zod(*). Z drugiej strony trudno uwierzyć, że gra tak prosta mechanicznie (najpopularniejszy build paladynów nie wymagał nawet klikania demonów, wystarczyło tańcować dookoła i dociskać Shift, z kolei za nekromantę całą robotę odwalały szkielety) umiała tak angażować. Mimo to na długo uległem czarowi losowo generowanego świata i zmartwychwstających co restart piekielnych sług, często także mutowanych w różne mocniejsze wersje. Te i inne będące rozwinięciem pomysłów z „jedynki" elementy na stałe zagościły w diabloidach, ale klimat krwawej groteski będący wypadkową pentagramów na posadzce i cycatych diablic pękających niczym przejrzałe arbuzy był – i jest nadal, jeśli 800 x 600 wam nie wadzi, bo serwery nie stoją puste – nie do podrobienia. A jeśli dodamy do tego **jeden z najlepszych growych soundtracków w historii**, trudno dziwić się, że właśnie ta produkcja otrzymała najdłuższą – bo ośmiostronicową i to gęsto upakowaną na łamach – recenzję w dwudziestoletniej historii CDA. ***[Monk]***

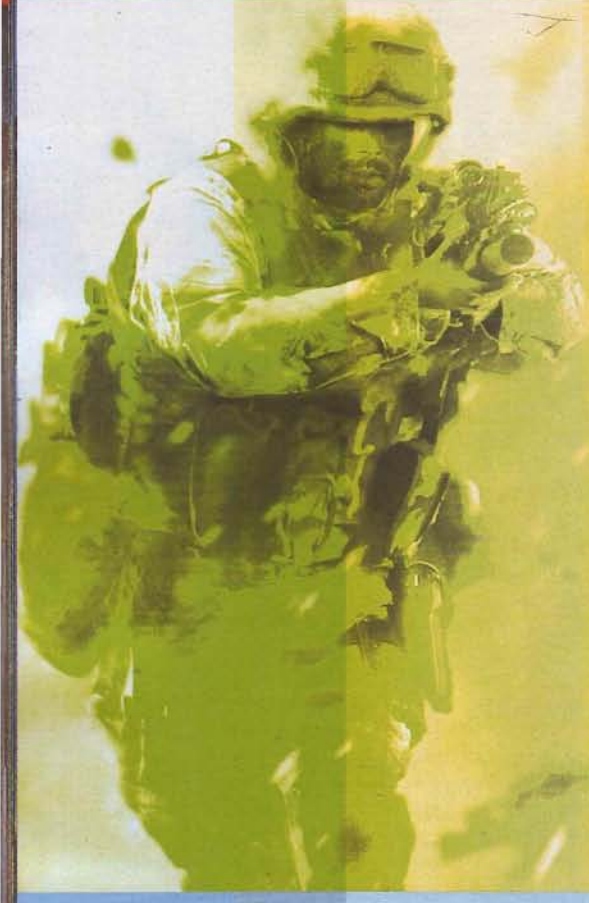
(*) Szansa na zdobycie tego ulepszenia wynosiła całe 0,00003%.

się i zabrać jeszcze to, czego nie miał przy sobie. Boże, od myślenia o tym mam ochotę zacząć grę od nowa, na PC (widzieliście, co można dzisiaj zrobić ze Skyrimem przy pomocy modów?!), i tym razem skompletować kolekcję kluczy do domów mieszkańców tej części Tamriel. I zebrać wszystkie dostępne potiony, nigdy nie używając ani jednego, bo „może się przydać później".

Tak, rozumiem, jak można uważać Skyrima za grę wszech czasów. Nie da się odmówić jej tony uroku, który przesłania wady. Oświetlenie regularnie wariowało, przez co cienie zachowywały się, jakby ktoś stał za mną i szybko machał bardzo mocną lampą. Tekstury nie doczytywały się (a kiedy się doczytywały, i tak zazwyczaj były brzydkie), NPC zapadali się pod ziemię albo znikali. Jasne, czasami nie dało się z tego powodu ukończyć questa, ale wtedy po prostu można było sobie pójść w dowolny punkt świata i zająć się czymkolwiek innym. Może to mało wychowawcze, bo potem Bethesda czyta sobie recenzje z takimi banialukami i wyciąga z nich bardzo złe wnioski, ale... po prostu trudno mi się na nich gniewać, kiedy mówimy o grze pod wieloma względami wybitnej. ***[spikain]***

20 LAT

Pierwszy numer CDA miał nakład 12 500 egz. i sprzedał się niemal w całości.



14 Call of Duty 4:

OD Modern Warfare zaczęły się współczesne FPS-y. Choć gra ma już dziewięć lat (niesamowicie trudno mi w to uwierzyć), do dziś może służyć jako wzorzec konstruowania takiej produkcji. Poziomy? Krótkie – jeśli da się je ukończyć w pięć minut, dobrze. Ma być dynamicznie, bez żadnych dłużyzn. Główny bohater nie przeszkadza, ale jeśli to ma pomóc historii, to niech bohaterów będzie wielu, tak żeby jednego można było bez problemu uśmiercić, zostawiając gracza z rozdziawioną gębą, rozglądającego się na boki i myślącego: „ale... jak to? Naprawdę? Przecież...".

To właśnie za te perfekcyjne zabawy z moimi przyzwyczajeniami jako gracza szczególnie pokochałem pierwsze Modern Warfare. Grając, niemal słyszałem rechot scenarzysty: „co, wsadzili cię związanego do auta i gdzieś wiozą? To co, za chwilę ktoś wjedzie w auto, kierowcy zginą, a ty zostaniesz uwolniony, dostaniesz broń i zabijesz dwieście osób? Psikus: wcale się tak nie stanie. Dojedziesz bez problemów, a później rozstrzelają cię na środku placu. Poza rozglądaniem się na boki nie będziesz

13 Warcraft III

RTS | Blizzard
recenzja: CDA 08/2002
ocena: 8 | Eld

TO NIEPRAWDOPODOBNE, że RTS Blizzarda ma już 14 lat. Odpaliłam go pierwszy raz od dawna i mam wrażenie, że **jedyne, co się w nim zestarzało, to grafika, i to tylko w cutscenkach**. Cała reszta trzyma poziom i boleśnie przypomina mi o gatunku, który umiera.

Kiedy siadasz do dobrej strategii, nigdy nie kończy się na jednej misji. Po dwóch wieczorach z Warcraftem III, którego chciałam tylko przetestować na nowym sprzęcie, jestem w połowie kampanii i trudno mi uwierzyć w to, jak dużo z niej pamiętam. Mówię tu przede wszystkim o stopniowej przemianie Arthasa – początkowo prawo-rządnego księcia, później nieobliczalnego mściciela, wreszcie pozbawionego duszy zdrajcę, nieumarłego Rycerza Śmierci. Nie musiałam odpalać gry na nowo, by pamiętać, że bez poparcia przeprowadził rzeź niewinnych wieśniaków w Stratholme, żeby zapobiec rozprzestrzenieniu się plagi. By wiedzieć, że Frostmourne – legendarny miecz znaleziony w skutym lodem Northrend – pozbawi Arthasa duszy, wskutek czego bez wyrzutów sumienia zabije on własnego ojca. Nigdy nie przepadałam za graniem ludźmi w świetnym multiplayerze (z asymetrycznych ras najbardziej chyba lubiłam orków), ale w kampanii to właśnie ten wątek śledziłam z najczerwieńszymi wypiekami na twarzy. Jednocześnie trudno mi uwierzyć w to, jak dużo z Warcrafta III zapomniałam. Scena, w której Arthas z pomocą najemników pali własne statki, a później obarcza ich winą i zabija? Rewelacja. Podobnie jak okoliczności przyjęcia Frostmourne'a.

Warcraft III nie był pierwszym tytułem z serii, jakiego miałam przyjemność ogrywać, ale jest bez dwóch zdań najważniejszym. Nigdy wcześniej żaden RTS – ani Age of Empires II, ani Age of Mythology, które pojawiło się w tym samym roku co Reign of Chaos nie sprawił, bym tak związała się z bohaterem. Ledwo wspomniałam multi, a przecież spędziłam przy nim dziesiątki godzin. Ba, gdyby nie innowacyjna modyfikacja DotA, a po niej kolejne Moby, nie miałabym dzisiaj możliwości zagrywać się w League of Legends – i nie wiem, czy mam za to Blizzarda wychwalać, czy nienawidzić. ***[9kier]***

20 LAT

CD-Action narodziło się w czasach piksela łupanego, na kilka miesięcy przed pojawieniem się pierwszego sprzętowego akceleratora grafiki (3dfx Voodoo).

Modern Warfare

FPS | Infinity Ward
recenzja: CDA 12/2007
ocena: 9 | Eld

miał wpływu na nic!". Oprócz takich zabaw Infinity Ward wykonało też perfekcyjną robotę w kwestiach najbardziej podstawowych. Strzelanie w CoD4 to sama przyjemność, tempo akcji zmienia się co chwilę tak, że nie sposób odczuć znużenia. Jesteśmy rzucani na środek oceanu, na pustynię, do wnętrza baz – jest tu pełen przekrój najlepszych miejscówek, w jakich można zabijać wrogów. No i ta Prypeć kultowe zadanie, którego sukces chciało powtórzyć nieraz samo Infinity Ward, ale bez skutku.

Gdy patrzy się dziś na Modern Warfare, wciąż widać, jak kosztowna była to gra. Poza furgonetkami dolarów dojrzeć można w niej jednak też tyle świeżych pomysłów (a czasem wręcz geniuszu) i konsekwencji, że z tym większym żalem patrzę na współczesne tytuły AAA, które boją się wychodzić poza schematy. **Call of Duty potrafiło przedefiniować cały gatunek** i na dłuższy czas wprowadzić model: krótki, ale rzucający na kolana tryb single player plus dynamiczny i bardzo mądrze skonstruowany multiplayer.

Modern Warfare jest w pewnym sensie czymś na wzór growego fast foodu. To nie jest głęboka, wyrafinowana rozrywka. Łechce jednak wszystkie ośrodki przyjemności tak skutecznie, że chciałoby się pałaszować go jak najczęściej. *[MQc]*

12 Star Wars: KotOR

RPG | BioWare
recenzja: CDA 01/2004
ocena: 9 | gem

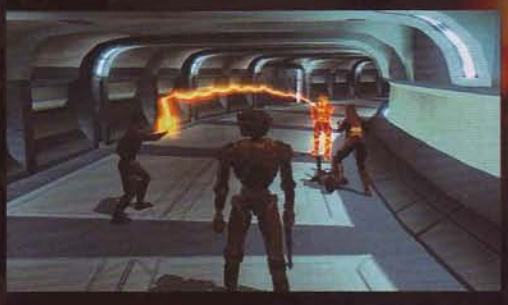
DAWNO, dawno temu w odległej Galaktyce BioWare zrobiło grę tak przepełnioną Mocą, że ponad 10 lat później miliony graczy nadal wyczuwają jej zaburzenia. A niektórym ciągle drżą kolana na wspomnienie **legendarnego twistu fabularnego w finale** – którego nie zdradzę, bo pewnie są jeszcze tacy fani SW i erpegów, którzy popełnili straszliwy błąd niezagrania w KotOR-a. Sam niedawno wróciłem do niego po latach – i muszę powiedzieć, że gra bardzo godnie zniosła próbę czasu pod każdym względem.

Nie wkurza ograny motyw amnezji głównego bohatera – bo tu jest jak najbardziej uzasadniony fabularnie. Nie drażni wyraźny dualizm podejmowanych decyzji (bądź prawy/bądź wredny), bo przecież idziesz jasną albo ciemną stroną Mocy. Nie śmieszy dziś grafika (wtedy zachwycała), która „w praniu" jest dużo strawniejsza niż w o kilka lat późniejszym Wiedźminie czy Mass Effekcie. A fabuła – za którą zresztą odpowiada Drew Karpyshyn, m.in. scenarzysta pierwszych dwóch Mass Effectów – nadal wciąga niczym paszcza głodnego sarlacca. Muzyka wprawia w błogość, a turowe walki na miecze świetlne w niejasny sposób zdają mi się tak dynamiczne, jakbyśmy sami wymierzali nimi ciosy. Do tego znakomita oprawa dźwiękowa (m.in. każda rasa mówi swoim „prawdziwym" językiem) i GENIALNA polonizacja. Zaprawdę, nie grałem do tego czasu w grę, która tak wspaniale pulsowałaby klimatem Gwiezdnych Wojen, gdzie tak bardzo czułbym się Jedi. W sumie potem też chyba nie. Na pewno wzbudziła we mnie znacznie więcej emocji niż „Przebudzenie Mocy".

Plus BioWare w znakomitej formie, idealnie potrafiące wtedy połączyć to, co najlepsze w ich starych erpegach, z „nową krwią", nie uciekając przy tym (jak to później bywało) w trywialną grę akcji i nie dorzucając rozmaitych „poprawności politycznych" – np. nie spotkasz tu żadnego Jedi o nietypowych preferencjach seksualnych. Ba, w ogóle nie ma w grze nachalnych wątków romansowych. I co? I wcale nie przeszkadzało to świetnie się bawić. A choć uważam, że sequel miał lepszy, bo mroczniejszy, klimat, to KotOR-a uważam nie tylko za jeden z najlepszych erpegów, z jakimi miałem do czynienia, ale w ogóle za **jedno z najlepszych growych doświadczeń mego życia**. To 40 godzin(*), z których nie żałuję ani minuty.

PS: Gdyby kto nie wiedział – fabuła rozgrywa się jakieś 3000 lat przed wydarzeniami z „Nowej nadziei". *[Smg]*

(*) A raczej 120, uwzględniając trzykrotne przejście.



11 Heroes of Might and

PIERWSZY składnik sukcesu? Prostota, którą zrozumie nawet dziecko. Prawy przycisk myszy, którego przyciśnięcie w każdej chwili opisze ci dowolną rzecz widoczną na ekranie. Lewy przycisk myszy, który w zupełności wystarczy do wygodnej obsługi niemal wszystkich funkcji. Kliknij złoto, a je zbierzesz. Kliknij budynek, a wejdziesz do niego. Kliknij potwora, a zaatakujesz. W teorii ta gra ma tyle skrajnie różnych elementów, że powinna być piekielnie nieprzystępna – zarządzasz surowcami, prowadzisz zwiad oraz agresywną ekspansję terytorialną, eksplorujesz odległe lądy i morza, rozbudowujesz miasta, zbierasz podatki i rekrutów, toczysz taktyczne bitwy, rozwijasz zdolności postaci, szukasz artefaktów... A jednak od 1999 roku to wszystko łapią w mig nawet siedmiolatki. Do dziś nie ma żadnej innej strategii, która przy tylu elementach zachowałaby taką przystępność.

Drugi składnik sukcesu? Charakter. Estetyka stanowiąca miszmasz wszystkich motywów z fantasy, które bronią się jako spójna całość dzięki świetnym artystom i starzejącemu się jak wytrawne wino dwuwymiarowi. Piękne miasta i jednostki z pazurem – ich rozwój wyraża się nie tylko w numerkach, ale i w wyglądzie. Portrety postaci, które mówią więcej niż tysiąc słów – złowieszczo uśmiechnięty szkielet w czarnej szacie, muskularny pan błyskawic o niebieskiej skórze czy ponury barbarzyńca w kolczastym hełmie (pewnie wciąż pamiętacie ich imiona). Bogata, utrzymana zwykle w ciepłych barwach kolorystyka. Muzyka Paula Romero, który prostymi metodami zawsze buduje klimat perfekcyjnie dopasowany do sytuacji na ekranie: Forteca to

10 GTA V

FPS | Rockstar North
recenzja: CDA 12/2013
ocena: 9 | MQc

WYBIERAĆ pomiędzy kolejnymi częściami GTA to tak jak wybierać, który palec dłoni jest ulubionym. Nie da się. „Piątka" jest jednak bez wątpienia największą i najbardziej rozbudowaną odsłoną. Zabawę w GTA zawsze zaczynałem od ogarnięcia mapy. Ot, żeby zobaczyć, gdzie przyjdzie mi się rozbijać, by zapamiętać co bardziej charakterystyczne miejsca, które później posłużą jako punkty orientacyjne. W GTA V się nie dało. Raz, że trzeba było ją najpierw odsłonić, co zajmowało mnóstwo czasu, a dwa – mapa była tak gigantyczna, że można było zapomnieć o jeżdżeniu na pamięć. Bez GPS-a grać tu się zasadniczo nie dało. Owszem, wiedziałeś, gdzie jest obserwatorium, gdzie molo, potrafiłeś dojechać do kolejnych miejscówek – to jednak było prawdziwe miasto z przyległościami. Bogate, olbrzymie, zróżnicowane, ciasno zabudowane i wypełnione pieszymi oraz samochodami.

Prawdziwy smak GTA V poznałem jednak dopiero po przesiadce na PS4. Wówczas to, co wydawało się duże i gęste, stało się jeszcze większe i jeszcze bardziej zagęszczone. Moc obliczeniowa najnowszej generacji konsol sprawiła, że miasto zamieniło się w wypełnioną ludźmi dżunglę. Złudzenie obcowania z prawdziwym światem stało się jeszcze wyraźniejsze. Zresztą, takie oszukiwanie siebie kontynuowałem już na miejscu, w Ameryce. Miałem okazję być w Los Angeles i Santa Monica, tam też w miarę możliwości zrobiłem sobie wycieczkę śladami bohaterów gry. Coś niesamowitego: stać na molo, na którym jako Trevor wdawałem się w strzelaninę, i spokojnie patrzeć na fale bijące o brzeg zachodniego wybrzeża Stanów.

Magic III

strategiczna | New World Computing
recenzja: CDA 04/1999
ocena: 10 | Czarny Iwan

dumne, majestatyczne partie skrzypkowe, leśny Bastion to delikatna harfa, Nekropolia to cmentarne dzwony, a wygrana walka to fanfara, której nie pomylisz z żadną inną fanfarą.

Trzeci składnik sukcesu? Głęboka rozgrywka. Dziesiątki zaklęć i jednostek o najróżniejszych właściwościach. Walki oparte na heksach, figurach znacznie ciekawszych niż prostackie kwadraty. Mapy wypełnione po brzegi setkami różnych obiektów, odstoczni i kopalni po gryfie tarasy i obeliski prowadzące do Świętego Graala. Efekt – na zmianę czujesz się tu bohaterem, architektem, generałem, handlarzem, królem, odkrywcą, nie masz czasu znudzić się jedną rolą, bo już musisz zająć się kolejną. I pal licho niedoskonały balans, pal licho przesadną czasochłonność multiplayera. **Po tylu latach nadal nie znudziłem się żonglerką tymi wszystkimi rolami i nadal nie przestałem zachwycać się ambicją autorów.** Najbardziej uzasadnione 10/10 w historii CDA. ***[Cross]***

20 LAT

Średnia ocen naszych recenzji, wg metacritic.com, wynosi obecnie 67% i jest niższa od średniej światowej o aż 6,2 punktu procentowego.

09 Mass Effect 3

FPS/RPG | BioWare
recenzja: CDA 04/2012
ocena: 10 | Smuggler

PRAWDA jest taka, że mechanicznie trzeci Mass Effect nijak na „dychę" nie zasłużył. Zresztą – odpaliwszy go świeżo po tym, jak Shepard musnął palcami pokład Normandii (finał ME2), byłem bardzo rozczarowany. To najbardziej efekciarska, „filmowa" część serii, traktująca swój rolplejowy rodowód jak łupież, który wypada strząsnąć z głowy.

Ale to zarazem przeżycie, jakie zakończyłem wewnętrznie obolały. **Nie sądziłem, że jakakolwiek gra będzie jeszcze w stanie wywołać we mnie tak głęboki smutek, poruszyć** na tyle, bym chwytał każde DLC, czytał każdą wzmiankę, rozważał każdą z internetowych teorii (ze szczególnym uwzględnieniem tej o indoktrynacji). Na pewnym etapie życia rzeczywistość sprezentowana przez BioWare była mi bliższa niż ten nasz, najlepszy ze światów. Wciąż chciałem łapać w płuca powietrze Cytadeli.

Scenariusz zachwyca skalą. W konkluzji nie tyle dotykamy arcyskomplikowanych dylematów, ile decydujemy o przyszłości całych ras i cywilizacji. Od kilku kliknięć myszy zależy rozwiązanie z pozoru nierozwiązywalnego sporu między quarianami i gethami czy wyleczenie krogan z genofagium. A musicie wiedzieć, że to kwestie, których nie da się zakończyć „dobrze" czy „źle" i w których można odnaleźć echa poważnych problemów, zajmujących „tych naszych" etyków (chociażby sprawę nieustających napięć na Bliskim Wschodzie albo kwestię eugeniki).

Mac Walters stawiał do pionu każdy włosek na ciele gracza (widok miażdżypaszczy ścierającej się ze Żniwiarzem to sekwencja, która w moim prywatnym słowniku definiuje „epicką scenę"(*)), i nie wahał się uderzyć wprost w serce. Kto nie uronił łezki przy ostatniej piosence Mordina, kto nie opłakiwał poświęcenia Legiona (nie „Legionu!"), kto nie westchnął przy szpitalnym łożu Thane'a i nie zasępił się nad ostatnim spotkaniem z Andersonem (który do końca pozostał żołnierzem) i Człowiekiem Iluzją (który do końca wierzył w coś, w co wierzyć nie powinien) – ten nie wie, jak wielkie i prawdziwe emocje potrafią wzbudzić gry(**).

To tytuł o radzeniu sobie ze stratą, w którym happy end nie byłby zasadny. Zwłaszcza że na pewnym etapie gracz zdaje sobie sprawę, iż niezależnie od tego, czy uda się skonstruować Tygiel, i tak przyjdzie nam pożegnać się z Shepardem na zawsze. Kontrowersje, jakie narosły wokół zakończenia, prywatnie uznaję za nieistotne. Scenarzyści pootwierali tak wiele wątków, że wręcz liczyłem się z iluzorycznością wyborów, którą zresztą doskonale przykryła rozpaczliwość końcowych sekwencji. Świadomość, że od tych właśnie kliknięć będą zależeć losy tak świetnie nakreślonego uniwersum, to jedno z najpotężniejszych przeżyć, jakich doświadczyłem przed ekranem. Mass Effect 3 przypomniał mi, że w grach nie chodzi o technikalia, ale o emocje. ***[Papkin]***

(*) Phi. Przemówienie adm. Hacketta i pojawienie się sojuszniczych flot [skroc.pl/de8a9]. Mało za pierwszym razem nie zmoczyłem spodni z wrażenia, gdy przeleciał nade mną pancernik Asari. To dopiero jest epickość! (Smg)

(**) A Tali to pies? To scena na Rannochu, gdy wybrałeś Gethów? (Smg)

GTA V kojarzy mi się z wolnością – tą, która pcha do robienia tych wszystkich głupich rzeczy, których człowiek nie zrobiłby w rzeczywistości. To alternatywny wszechświat, w którym jestem bandytą i się z tego powodu po prostu cieszę. Jak dzieciak biegający z plastikową spluwą i strzelający do znajomych na podwórku. Dziś z patykiem w łapie byłoby już głupio. Ale tutaj mogę i jestem z tego faktu cholernie zadowolony.

I pomyśleć, że wszystko zaczęło się od straszącej pikselami gry, gdzie patrząc na bohatera z góry, śmigało się po dwuwymiarowych ulicach. Godzin, które spędziłem z pierwszą częścią, nie zliczy już chyba nikt. Tym bardziej więc się cieszę, że część piąta dumnie zbliża się pod tym względem do swojego protoplasty. ***[Krigore]***

08 Quake

FPS | id Software
recenzja: CDA 07-08/1996
ocena: brak | Madbrush

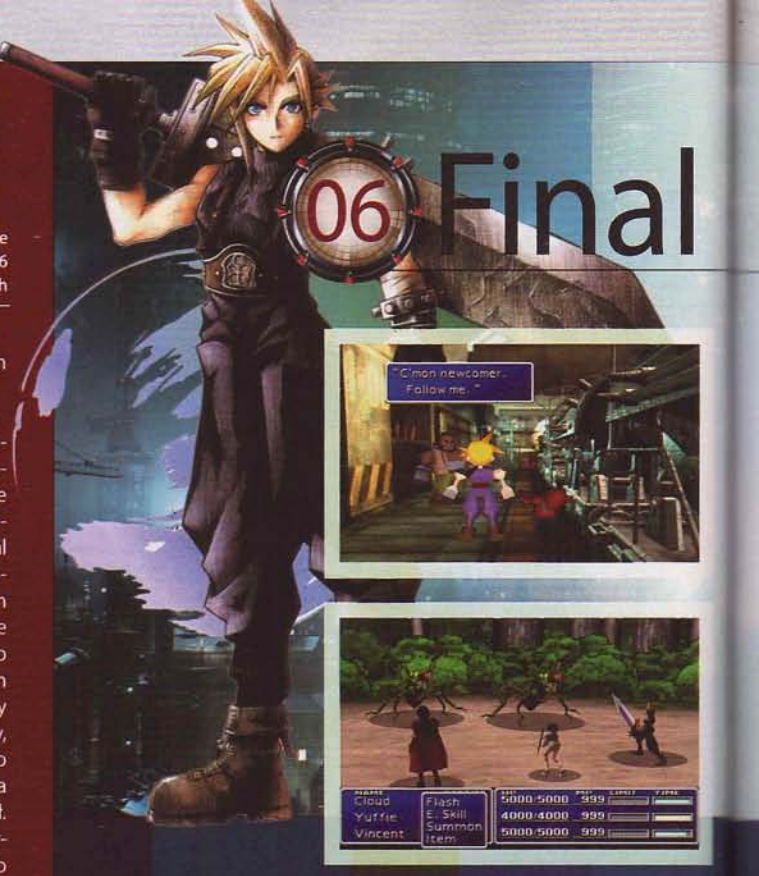
FAKT: id Software w latach 90. stworzyło najlepsze trzy FPS-y wszech czasów. Pokażcie mi lepszego singleplayerowego shootera od Dooma – gry, w której bootlegowany metal i komiksowa przemoc perfekcyjnie łączą się z niesamowicie taktyczną rozgrywką (Perfect Hatred na Ultraviolence bez sejwów to mapdesignerska nirwana, której wariacje lepsze od komercyjnych gier AAA już od 20 lat serwują nam modderzy). Pokażcie mi lepszego multiplayerowego shootera od Quake'a III Areny – gry zaprojektowanej bardziej elegancko od garniturów Madsa Mikkelsena w „Hannibalu", gry idealnie dostosowanej do mentalnej i fizycznej granicy możliwości graczy, gry, w której zawsze wygrywa lepszy.

Osobiście Quake'a osadziłbym na trzecim miejscu podium, ale na swój sposób **to idealny reprezentant wszystkiego, co id wniosło do strzelanek i w czym nadal jest niezrównane**. Z jednej strony mamy tu rewolucyjne multi, które utorowało ścieżkę dla Areny i wieloosobowych shooterów w ogóle: oryginalne rozwiązania programistyczne stosowane w multiplayerowych strzelankach do dziś, różne mechanizmy poruszania się dodające rozgrywce głębi (bunny hopping, strafe jumping, rocket jumping), wreszcie początki e-sportu i pierwszy progamer wygrywający Ferrari 328 Johna Carmacka. Z drugiej strony mamy tu tryb single, który wywołał nie mniejsze – nomen omen – trzęsienie ziemi.

Doom dokonał fuzji raju technokraty z biblijnym piekłem i pokazał nam świat, w którym rogate demony miały cybernetyczne kończyny. Quake cisnął naszego uzbrojonego w strzelby i rakietnice bohatera w portal prowadzący do inspirowanego Lovecraftem świata pełnego średniowiecznych zamków i gotyckich lochów. Niekończące się labirynty miały jakiś pokręcony sens – i to nie tylko przez pryzmat frajdy i świetnych projektów map. Ciemnobrązowy świat gry wydawał się nienawistny, kompletnie obcy, nielogiczny, ale przez to niepodobny do czegokolwiek, co wcześniej widzieliśmy na ekranach pecetów – czytaj: fascynował. Nieprzewidywalne ogry uzbrojone w wyrzutnie granatów, zombie ginące tylko po eksplozjach. Obrzydliwe, kudłate shamblery, które trzeba było zmuszać do walki wręcz, bo z daleka atakowały śmiertelnymi błyskawicami. To dzięki setkom możliwych scenariuszy walk z tymi monstrami gra nadal żyje (polecam niedawny mod Something Wicked This Way Comes).

Nowe pociotki Half-Life'a mogą mnie kusić skryptowanymi kampaniami, kolejne niby-retro strzelanki mogą żerować na mojej nostalgii. Dziękuję, postoję. id odkryłem dopiero parę lat temu, ale odtąd nie potrzeba mi innych FPS-ów. *[Cross]*

06 Final



05 Baldur's

W MOIM prywatnym zestawieniu niepodważalny zwycięzca, a zarazem urzeczywistnienie RPG-a idealnego (wybacz, Geralt). Przechodziłem tę grę chyba z pięć razy i za każdym podejściem odnajdowałem jakieś nowe wątki lub dobrze ukryte smaczki.

W tej produkcji zagrało absolutnie wszystko: wciągająca, typowo „forgottenowa" fabuła, podniosły, epicki klimat oraz wzorowo dobrane proporcje pomiędzy akcją a narracją. No i ci towarzysze! Jak babcię kocham – po dziś dzień nie powstała gra, która zaoferowałaby mi barwniejszą i różnorodniejszą zbieraninę dziwaków. Minsca znają chyba wszyscy, ale warto przypomnieć również zrzędliwego, skrajnie indywidualistycznego maga Edwina, przezabawnego liczyrzepę Jana Jansena, mroczną elfkę Viconię (coś mi mówi, że po części to właśnie jej zawdzięczam słabość do inteligentnych, acz złośliwych niewiast) oraz autentycznie niezastąpionego Yoshimo. Doskonale pamiętam, jakim szokiem był dla mnie los tego ostatniego – jeśli kiedykolwiek jakaś gra naprawdę wsiadła mi na emocje,

07 Planescape: Torment

PO ŚWIETNYM Baldur's Gate i dokładce z dwóch Falloutów Torment był... dziwny. Tak, to najlepsze słowo na określenie gry, której główny bohater nie tylko niczego nie pamięta, ale przede wszystkim został wzgardzony przez śmierć i – choćby bardzo chciał – nie może w spokoju odejść. Do tego w zasadzie nie tworzyło się w tej grze postaci (a w tamtych czasach wybór klasy i rzucanie kośćmi na staty było w RPG-ach standardem). Bohater był nadany przez twórców, i to łącznie z imieniem. Nie było elfów, krasnoludów i smoków, nie zaczynało się przygody w karczmie, z grupą towarzyszy. Tylko w kostnicy. Pierwszą przyjazną postacią zaś okazywała się lewitująca czaszka. Gadająca. Z zębami, które można było wymienić na zadające wrogom większe obrażenia. A później wcale nie było normalniej, choć z drugiej strony – **kto nie chciałby przemierzać planów egzystencji w towarzystwie upadłego sukkuba z domu uciech intelektualnych czy inteligentnego telewizora?**

Tak, Planescape: Torment był dziwny. Ale jednocześnie kilka chwil wystarczało, by być pewnym, że niczego lepszego jeszcze nie stworzono. Że takie właśnie powinny być komputerowe erpegi. Trochę przerażać mogła jedynie ilość tekstu (ponad 800 tysięcy słów!), jaka pojawiała się na ekranie ale **fabuła (generalnie bardzo poważna i pełna szarości, choć niepozbawiona luźniejszych momentów) była ogromną zaletą tego tytułu**, więc trudno to uznać za wadę. Do tego już trzy miesiące po premierze wersji angielskiej do sprzedaży trafiła polska (ze względu na ilość tekstu nadal uchodząca za największe tego typu przedsięwzięcie w naszym kraju), dzięki której znikła bariera językowa.

Co ważne, twórcy Planescape'a wcześniej pracowali nad Baldur's Gate oraz Falloutami, dzięki czemu zadbano również o sprawy techniczne, jak choćby dobrze

Fantasy VII

RPG | SquareSoft
recenzja: CDA 08/1998
ocena: 9 | von Radkovitsch

BARDZO dobrze pamiętam, gdzie i kiedy kupiłem Final Fantasy VII. Było to w Gdańsku, do którego pojechałem na jednodniową wycieczkę z babcią w trakcie wakacji w Krynicy Morskiej latem 1998 roku. Wydałem na nie całe kieszonkowe. Wracając na Mierzeję Wiślaną autobusem marki Autosan, ściskałem w rękach białe, zafoliowane pudełko, w którym jak później się okazało – ciężko grzechotał czteropak płyt CD dodatkowo obciążony wcale niecienką instrukcją.

Jeżeli chodzi jednak o wspomnienia po pierwszym uruchomieniu tytułu, nie mam żadnych. Zero. Dziura. Trzydzieści godzin z życia uleciało w przestrzeń i zaszyło się gdzieś głęboko w mojej podświadomości, przez kolejne miesiące i lata nawołując mnie do powrotu – najpierw dwukrotnie na PC (drugie przejście zatrzymało się na błędzie gry w okolicach Cosmic Canyon, więc ruszyłem od początku), potem jeszcze raz na PSP. **FFVII przyciągnęło mnie do siebie przede wszystkim zaskakująco sympatycznymi postaciami oraz najbardziej dynamiczną walką w turach**, jaką widziałem. Wiele godzin później doszły do tego ogromny świat, długaśna (ale bynajmniej nie rozwlekła) historia, zapożyczenia z innych gatunków, sekretne postacie i starcia, prześwietny system „magii" oparty na łączeniu i rozwijaniu kulek Materii oraz niespotykanie głęboki rys charakterologiczny bohaterów, którzy przez większość czasu pomykali po ekranie jako swoje własne, rozpikselizowane wersje super deformed. Był jednak jeden element historii, który sprawił, że Final Fantasy VII bardziej niż inna gra pozostało ze mną na zawsze. Z uwagi na to, że nadchodzi remake, powstrzymam się od spojlerów, ale żadne późniejsze dzieło nie potrafiło wpłynąć na mnie (wówczas chłonącego wszystko jak gąbka nastolatka) równie mocno jak wewnętrzna podróż Clouda i odnajdywanie samego siebie – trwająca od początku gry, ale mająca kulminację wiele, wiele godzin później. Różne gry potrafiły mnie później poruszyć na różne sposoby – z Podróżą na czele – ale dziś nic już nie zrobi na mnie takiego wrażenia, jakie FFVII zrobiło na piętnastoletniej wersji mnie. Dzięki babciu, dzięki Yoshinori Kitase, dzięki gdański empiku!

PS: Recenzja w CDA jedna z tych, które przekonały mnie do tego, iż warto wydać na grę te kieszonkowe – dostarczona była do redakcji na ostatnią chwilę... telefonicznie. Pozbawiony niewątpliwego w tamtych czasach luksusu dostępu do internetu autor po prostu ją przedyktował! *[enki]*

Gate II

RPG | BioWare
recenzja: CDA 11/2000
ocena: 9 | Tim

to właśnie w tym momencie. Swoją drogą sadysta, który odpowiada za związany z nim fragment z Tronu Bhaala zasłużył sobie na kwadrans w klatce z wpienionym Boo!

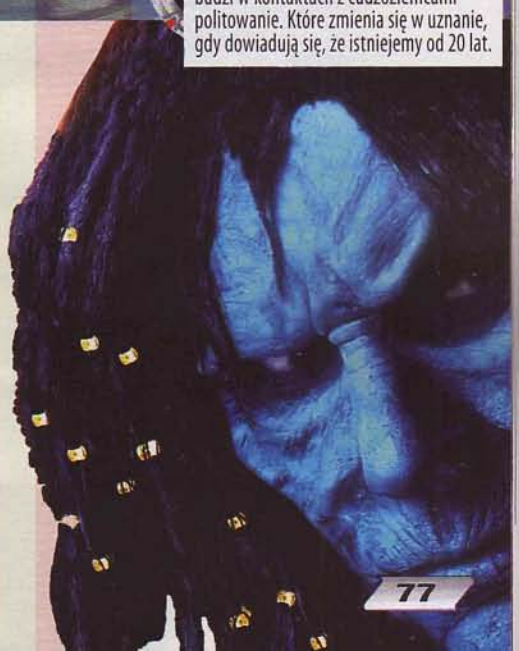
Z herosami wiąże się też kolejna istotna rzecz, czyli **rewelacyjna polska wersja językowa** (oceniona w CDA osobno na 10). Nie mówię tylko o Piotrze Fronczewskim i jego „przed wyruszeniem w drogę...", ale przede wszystkim o bojowych okrzykach bohaterów. Choć od mojej ostatniej randki z BG minęło już ładnych parę lat, to nawet teraz wyrwany ze snu bez trudu zacytuję wam komicznie rozsierdzonego Minsca, sypiącą głodne kawałki Jaheirę i prostackiego do granic absurdu Korgana. Cudo!

Tyle rzeczy chciałbym jeszcze pochwalić, ale bezlitosny MQc skąpi miejsca jak Cespenar kolejnego „świecuszka". Kto nie postawił stopy w Podmroku, nie trafił do obskurnych Czarowięzów, nie ubił Firkraaga, nie wydarł mu Świętego Mściciela i nie zdobył gadającego miecza Lilarcora, ten nie ma bladego pojęcia, co traci. Wiem, jak to zabrzmi, wszak mówimy „tylko" o grze, ale **gdyby nie BG2, nie byłbym dziś w pełni tym, kim jestem.** To właśnie to arcydzieło sprawiło, że pokochałem naszą branżę, a także otworzyło mi oczy na D&D i całą resztę „papierowych" RPG-ów. Cholerka, aż się łezka w oku kręci – chyba najwyższy czas ponownie pokazać Irenicusowi i Melissanie, kto tu rządzi. Gdzie ja posiałem te płyty... *[Cursian]*

RPG | Black Isle
Recenzja: CDA 03/2000
Ocena: 9+ | yASiU

działający dziennik czy świetną mapę. Wtedy wcale nie było to takie oczywiste! Za to teraz sprawia, że **Planescape: Torment nadal jest jak najbardziej grywalny**. Ba, dzięki temu, że nie był 3D, nie straszy nawet wyglądem, ciągle stanowiąc jedną z najlepszych pozycji dostępnych na GoG-u.

PS: „Dwójki" nigdy nie było, bo historia Bezimiennego stanowi zamkniętą całość, ale na szczęście powstaje duchowy spadkobierca Planescape: Torment o nazwie Torment: Tides of Numenera, którego nie może się nachwalić obcujący z wczesną wersją Papkin. *[Al]*



20 LAT
Anachroniczna nazwa CD-Action budzi w kontaktach z cudzoziemcami politowanie. Które zmienia się w uznanie, gdy dowiadują się, że istniejemy od 20 lat.

Red Dead Redemption

akcja | Rockstar San Diego
recenzja: CDA 05/1998
ocena: 9+ | Hut

04

JEDEN z najbardziej palących wyrzutów sumienia w całej 20-letniej historii CD-Action. Wszystkie redakcyjne rozmowy na temat gier naprawdę nieśmiertelnych wiodą niezawodnie w stronę RDR-a i kończą tym samym przykrym wnioskiem, że w tym przypadku nie dając dychy, daliśmy d**y.

A to dlatego, że Red Dead Redemption **nie tylko pozostaje jednym z najlepszych tytułów siódmej generacji konsol (PS3 i X360), lecz także stanowi niedościgły wzór dla gier z otwartym światem do dziś**. Jego twórcy z Rockstara San Diego wykorzystali doświadczenie zdobyte dzięki Red Dead Revolver z 2004 roku i technologię GTA IV (RAGE, Euphoria, Bullet), by dokonać niemożliwego: przebić przedpremierowe oczekiwania fanów! Uczynili to, tworząc dzieło pod każdym względem wyjątkowe, w którym w zasadzie nie ma słabych punktów. Świat gry jest ogromny, ale zróżnicowany i wypełniony atrakcjami, fabuła opowiadająca o winie i odkupieniu godna jest ekranizacji, a postacie i dialogi naprawdę tętnią życiem (a w przypadku dodatku Undead Nightmare także nieżyciem). Wspaniałej treści towarzyszy równie wyśmienita forma – **RDR mimo upływu lat pod względem prezentacji plasuje się w ścisłej czołówce gier**.

Ja sam zakochałem się w Red Dead Redemption jakoś w 20 sekundzie pierwszego zwiastuna filmowego, po drugim byłem pewien, że jesteśmy sobie przeznaczeni. Nawet one jednak nie były w stanie przygotować mnie na niekończący się zachwyt grą już po jej premierze. Naprawdę nie jestem w stanie opisać wrażenia, jakie sprawiają zachody słońca nad prerią czy nocna burza. Nie umiem oddać uczuć, jakie wywołuje we mnie ścieżka dźwiękowa, dopasowująca się dynamicznie do zdarzeń na ekranie. **W RDR-a się nie gra: RDR-a się chłonie i RDR-em się żyje.** To jedna z kilku zaledwie gier, w których nigdy nie używałem opcji szybkiej podróży, za każdym razem wybierając samodzielną nawigację – właśnie po to, by nie uronić ni kropli z czary wrażeń, jakie oferowała graczowi. Dlatego też spędziłem w niej – wraz z późniejszym dodatkiem – dobrych 100 godzin, a mój xboksowy awatar w dalszym ciągu paraduje w Gentleman's Attire zdobytym za wymaksowanie gry. Przyznam również, że właśnie wróciłem do niej, by w końcu okiełznać legendarnego jednorożca.

Sukces – blisko 15 milionów sprzedanych egzemplarzy na PS3 i X360 (na PC się nie ukazała i pewnie już się nie ukaże) – nie wziął się znikąd. Pracowało nad nią 800 osób, jej budżet szacuje się na 80 do 100 milionów dolarów. To pozwoliło stworzyć grę wiarygodną i konsekwentną, którą można się zachwycać i w której można się zapomnieć(*). Jej formuła została zresztą rozwinięta twórczo w samodzielnym dodatku Undead Nightmare, który zrobił dobry użytek z najbardziej sztampowego zabiegu, jaki można zaaplikować grze – zombifikacji. Istnieje wreszcie kompletny multiplayer, a Grand Theft Auto Online (multikomponent GTA V) opiera się właśnie na nim. Dlatego RDR pozostaje numerem jeden na liście najbardziej oczekiwanych wstecznie zgodnych na XBO i wielu, wielu graczy żyje marzeniem, że już wkrótce dane nam będzie usłyszeć o „dwójce". I choć nie twierdzę, że spodoba się każdemu – trzeba przynajmniej tolerować otwarte światy – ale ci, którzy lubią ten typ rozgrywki, mają moją osobistą gwarancję, że warto kupić PS3 lub X360 właśnie dla niej. *[g.]*

(*) Ówczesny redaktor naczelny spędził 8 godzin na farmie Bonnie. Złośliwi twierdzą, że miał nadzieję na coś więcej. (Nieprawda! 10 godzin – dop. McA).

20 LAT

Pierwszą ocenę 10/10 w naszym piśmie otrzymał w numerze 08/1998 Unreal. Daliśmy go wam w pełnej wersji w 04/2001.

03 World of Warcraft

MMO | Blizzard
recenzja: 04/2005
ocena: 10 | gem

Z GAMEWALKERA:
Mac Abra: I znowu, @#$%, redakcja sparaliżowana, bo tylko siedzą i grają w tego @#$% Warcrafta, a dedlajn na karku. Szlag może trafić. Normalnie powiem adminowi, żeby sieć odłączył albo co... Ostatni raz takie maniactwo było przy premierze Wolfensteina: ET.

Allor: Admin sam w WoW-a gra. :P Co do maniactwa, pozwolę sobie nie zgodzić się z powyższym stwierdzeniem o ET tak dużego maniactwa tak wielu osób jeszcze w redakcji nie było. Od ośmiu lat.

A to były dopiero pierwsze dni po premierze! Taka sytuacja nie zdarzyła się już w historii redakcji ani razu, żaden inny tytuł nie spowodował takiego zamieszania. Nawet ostatni Wiedźmin, w którego wprawdzie wiele osób po nocach grało, ale nie przez kilka miesięcy. A takie uzależnienie było w produkcji Blizzarda standardem. Pamiętam jak dziś, gdy wybiegałem z redakcji jedynie po to, by kilkanaście minut później przenieść się do Azeroth, z którym żegnałem się dopiero około północy. Przed poważnym kryzysem małżeńskim uratowało mnie tylko to, że zanim sprawy zaszły za daleko, udało mi się wciągnąć do grania drugą połowę, więc potem wiele rzeczy robiliśmy już wspólnie.

I tak było na całym świecie. W USA (tam premiera odbyła się wcześniej) aż 200 tysięcy osób było jednocześnie zalogowanych do gry w Boże Narodzenie, a do momentu premiery w Europie rozeszło się tam 600 tysięcy egzemplarzy. Co ciekawe, tuż przed premierą WoW-a cały rynek MMORPG-ów w Europie szacowano na 200 tysięcy graczy, tymczasem w pierwszy weekend po premierze sprzedano 300 tysięcy kopii tej gry! **Skala sukcesu była tak olbrzymia, że Blizzard musiał błyskawicznie podwoić liczbę serwerów** – a i tak przez pewien czas trzeba było stać w kolejce, jeśli chciałeś się zalogować wieczorem. A przecież mówimy o grze, która wymagała składania comiesięcznej daniny w wysokości 13 euro! I całkiem mocnego komputera, a zwłaszcza dużych ilości RAM-u. Bez przynajmniej 1 GB wizyta w stolicy zmieniała się w pokaz slajdów, a jednostką wydajności w okolicach domów aukcyjnych były sekundy na klatkę.

W zamian jednak można się było zanurzyć w olbrzymim świecie, pełnym podziemi z magicznymi przedmiotami i czyhającymi na życie graczy bossami. Czekało się na takie wyjścia z utęsknieniem, bo zebranie drużyny trwało czasami i parę godzin, a i samo przybycie na miejsce wiązało się z kilkunastominutową podróżą gryfonami. Na osobną wzmiankę zasługuje także PvP bo większe bitwy (zwłaszcza o Tarren Mill) często doprowadzały do problemów z serwerami, które nie wytrzymywały obciążenia generowanego przez dwieście osób walczących w jednym miejscu.

Potem przyszedł czas gildii i wielkich, czterdziestoosobowych rajdów. Już samo ich zorganizowanie wymagało współpracy wielu graczy, z których najważniejszy był raid leader dowodzący zastępami podczas walki. A przecież przed wyjściem trzeba było jeszcze dobrać odpowiedni skład (każda klasa miała swojego class leadera), ustalić, kto będzie się zajmował rozdziałem łupów, kto skoordynuje działania healerów, a kto rozda napoje wspomagające. Do tego dochodziły jeszcze problemy bieżące, nieuniknione w przypadku organizacji liczących sobie często ponad 100 osób.

Przez prawie pięć lat liczba aktywnych kont nieprzerwanie rosła, osiągając pod koniec 2010 roku ponad 13 milionów. **Tego wyniku nadal nie udało się pobić żadnemu płatnemu MMO.** Potem jednak wyszedł Cataclysm i to był już początek powolnego końca. Premiery kolejnych dodatków wprawdzie chwilowo odwracały spadki, ale efekt był krótkotrwały. Ostatnia publicznie podana liczba aktywnych kont to 5,5 miliona o takim wyniku inni nadal mogą wprawdzie tylko pomarzyć, ale w porównaniu do czasów świetności różnica jest bardzo duża. Blizzard wprawdzie rzucił do prac nad kolejnym dodatkiem swoich najlepszych ludzi, ale czy to wystarczy?

Z jednej strony chciałbym w to wierzyć, bo to właśnie w WoW-ie spędziłem dotychczas najwięcej czasu (mimo że ostatni dodatek całkiem sobie odpuściłem, a od czasów Cataclysmu grałem coraz mniej). Z drugiej strony nie da się dwa razy wejść do tej samej rzeki, więc nawet jeśli zapowiedziany na ten rok Legion okaże się tak przełomowy, jak go malują, nie będę miał już tyle czasu co kiedyś. Ale jeśli pojawią się sensowne opcje dla graczy z małą ilością wolnego, pewien stary tauren ponownie chętnie w bój ruszy. W każdym razie późnymi wieczorami, gdy nowe pokolenie pójdzie już spać. I może w weekendy, gdy wyjedzie do dziadków. Tak, Azeroth nadal kusi, oj, kusi! ***[Allor]***

20 LAT

Nakład numeru 07/2000, w czasach, gdy pismo liczyło sobie 200 stron i wydawaliśmy je w 200 tys. egzemplarzy, ważył 93 tony.

02 Fallout

RPG | Interplay/Black Isle Studios
recenzja: CDA 05/1998
ocena: 9 | Anakha

JAK WSZEM wobec wiadomo, pierwsze dziesięć na dziesięć otrzymał w numerze 08/1998 nierealny Unreal. Niewielu jednak pamięta, że parę miesięcy wcześniej szansę miał inny wiekopomny – Fallout. Wtedy, jak sami przyznawaliśmy we wstępniaku, do pełni szczęścia zabrakło jednego głosu. I wiecie co – to mógł być właśnie mój głos.

Wstyd przyznać, ale nie poparłem wtedy – ja, urodzony fan role-playing! wniosku o „dychę" dla Fallouta. Wstrzymałem się, bo nie grałem w niego ani przez chwilę i trudno mi było uwierzyć zapewnieniom innych o tym, jak wybitne jest to dzieło. Przekonałem się o tym dopiero parę miesięcy później – latem, gdy sam stałem się Vault Dwellerem i ruszyłem przemierzać Wasteland (dacie wiarę, że na fanowskie spolszczenie trzeba było czekać do 2001?). Dopiero wtedy też pojąłem, jak wielką krzywdę wyrządziliśmy grze oraz jej autorom, i zacząłem żałować, że nie da się cofnąć czasu i zmazać winy. Fallout okazał się dla mnie, fana gatunku, role-playing na poziomie niemal dorównującym temu na żywo, z mistrzem gry i grupą przyjaciół. Zmienił też moją percepcję fantastyki, zastając mnie miłośnikiem fantasy, a pozostawiając fanem postapo.

Pamiętam jak dziś. Odpalam Fallouta, wsiąkam już w trakcie intro i gram praktycznie non stop przez kolejnych 30 godzin. To były dni, gdy **wracałem z redakcji do domu, włączałem grę, grałem do trzeciej w nocy, rano wstawałem do pracy, spędzałem osiem godzin, obmyślając, gdzie pójdę i co zrobię „mną" w grze, wracałem do domu, odpalałem Fallouta i tak w kółko**. Po zakończeniu głównego wątku zaś grałem kolejnych naście, jeśli nie dziesiąt godzin już jako Legenda Pustkowi, naprawiając niegodziwości i mszcząc krzywdy. Był pierwszą grą, którą nie tyle poznałem, co przestudiowałem, zgłębiając mechanikę i odkrywając tajemnice. Udało mi się choćby zachować przy życiu Dogmeata, który zasadniczo nie miał prawa wyjść cało ze starcia z supermutkami w bazie Mariposa. Koniec końców **chyba nigdy w życiu nie grałem tak zapamiętale jak wtedy**.

Fallout przemówił do mnie na wszystkich częstotliwościach i z miejsca okazał się jedną z najważniejszych gier w moim życiu. Stałem się bez mała psychofanem serii: samego Fallouta skończyłem cztery razy, później ogrywałem też na śmierć „dwójkę" (za potworną kasę ściągałem wersję z USA w europejskiej ze względów poprawnościowych usunięto dzieci) i zaczytywałem się w „Biblii Fallouta" spisanej przez Chrisa Avellone'a. Do dziś na dysku mam prototyp Van Burena, jak również pełny ambientowy soundtrack Marka Morgana w wersjach oryginalnej i zremasterowanej. Wciąż też czuję niesmak na wspomnienie Fallouta Tactics i pięści mi się zaciskają na myśl o konsolowym Falloucie: Brotherhood of Steel, bo było to bluźnierstwo, którego nie sposób wybaczyć. Zwłaszcza że okazał się ostatnim gwoździem do trumien Interplaya i Black Isle Studios.

Najważniejsze jednak jest to, że **Fallout pozostaje wiecznie żywy**. Oryginał (daliśmy go w pełnej wersji w numerze 09/1999) okazuje się grywalny nawet dziś, i to także na netbookach, wciąż więc mogę skorzystać z save'a z moją pierwszą postacią, kopiowanego dla bezpieczeństwa na każdy dysk, jaki przez lata wpadał mi w ręce. Wściekle dobry jest również Fallout 2 (w pełnej wersji u nas w 07/2000), zwłaszcza po załataniu go przy użyciu Restoration Project – fanowskiej modyfikacji dodającej treści planowane, ale porzucone przez twórców. Są wreszcie i Fallouty w 3D – te, które wydaje Bethesda i które, mimo tego, że są zupełnie inne, lubię i cenię, bo pozwalają mi przez chwilę poczuć się jak ja sprzed dwóch dekad, gdy po raz pierwszy usłyszałem słowa „War. War never changes...". ***[gem]***

01 Wiedźmin 3: Dziki Gon

RPG | CDP Red
recenzja: CDA 07/2015
ocena: 9+ | enki

JEŻELI miałbym dać komuś niezainteresowanemu elektroniczną rozrywką jedną jedyną grę, by pokazać mu, co traci, nie wahałbym się ani sekundy. Dziki Gon **to dzieło wybitne, Kaplica Sykstyńska naszej branży i najlepsza rzecz, w jaką grałem podczas całego ćwierćwiecza spędzonego przy komputerach i konsolach**.

W tym ostatnim przekonaniu Dziki Gon utwierdzał mnie co rusz na przeróżne, często zaskakujące sposoby – czy to wciągając w nieprzerwany ośmiogodzinny ciąg gwintowy, z którego wyrwał mnie dopiero o drugiej w nocy dojmujący głód, czy to wywołując emocje, których intensywność mnie zdumiewała, a w niektórych momentach wręcz przytłoczyła. Dzięki Wiedźminowi 3 zrozumiałem ludzi, którym serce złamała np. śmierć jakiejś postaci w Final Fantasy czy Tormencie. Ja nigdy nie przywiązywałem się do wirtualnych bytów, niezwykle rzadko widziałem w nich istoty z krwi i kości warte prawdziwych uczuć – co najwyżej zainteresowania, jeśli były sprawnie nakreślone. Nie wzruszam się i z natury jestem mało wylewny. A tu nagle odkryłem, że nie potrafię powiedzieć Yennefer – tej apodyktycznej zołzie, którą przecież miałem ochotę udusić niemal za każdym razem, gdy pojawiała się w pobliżu że jej nie kocham. Co za absurd! Siedziałem nieszczęśliwy na sofie, patrząc tępo w ekran, i choć podjąłem decyzję już dawno temu, z zupełnie nie jasnego powodu przez dobry kwadrans nie potrafiłem zdobyć się na to, żeby wcisnąć przycisk i wydusić z siebie tych kilku okrutnych słów. Tak naprawdę nie siedziałem już na sofie, lecz na pokładzie wraku teleportowanego na mroźny szczyt na Ard Skellig.

Żadna gra nie potrafiła przeciągnąć mnie na drugą stronę lustra z taką łatwością, z jaką robił to Dziki Gon – pstryk! i gotowe. W żadnej innej cyfrowej krainie nie zatraciłem się tak bardzo. Nie fetyszyzuję otwartych światów, nie postrzegam ich jako wartości samej w sobie i w wielu z nich nudzę się, zniechęcony podejściem „masz tu wiaderko, pobaw się sam, odbierzemy cię o trzeciej". Tak było choćby ze Skyrimem, który porzuciłem po dziesięciu godzinach, głęboko rozczarowany jego fabularną miałkością, sztucznością i brakiem charakteru, nie rozumiejąc kompletnie, czym ludzie się zachwycają. Bałem się bardzo, że z Wiedźminem 3 będzie podobnie. **Świat Sapkowskiego ożywiony przez CDP Red to jednak miejsce niezwykłe, magiczne** i – paradoksalnie, bo przecież w studni mieszka południca, a skarbu pilnuje smok – zadziwiająco prawdziwe i wiarygodne. A przy tym zapierające dech rozmachem, zróżnicowaniem i pięknem przejawiającym się nie tylko oszałamiającym majestatem gór otaczających Kaer Morhen czy urokliwymi zachodami słońca, w kierunku którego chciałoby się galopować bez końca, lecz również tym, że za każdym pagórkiem, drzewem, zakrętem drogi, w każdej chacie czekać może coś, co żal byłoby przegapić. Chylę czoła przed scenarzystami i projektantami questów Dzikiego Gonu, bo wyczarowali **mnóstwo niezapomnianych momentów, jakich próżno szukać gdziekolwiek indziej** – występ Priscilli, popijawę wiedźminów, rytuał dziadów, udział w sztuce teatralnej czy cały wątek Krwawego Barona (majstersztyk!), który odchorowałem po podjęciu niefortunnej decyzji (jak mogłem być tak naiwny?!). Choć w zdecydowanej większości gier nie mam żadnego ciśnienia na zaglądanie pod każdy kamień, świat Wiedźmina przemierzyłem wzdłuż i wszerz, bojąc się przegapić jakieś smakowitości.

Często zastanawiamy się w redakcji, jak to się stało, że Dziki Gon nie dostał w CDA dychy(*). Chyba zwyczajnie zabrakło nam czasu, by spojrzeć na grę na spokojnie, z dystansu pozwalającego objąć rozumem jej niezwykłość. Owszem, chcąc za wszelką cenę uniknąć bezwartościowych zleceń „kurierskich", twórcy wpędzili się w inny schemat, zbyt często każąc macać otoczenie wiedźmińskimi zmysłami i prowadzić banalne śledztwa. Rzeczywiście, interfejs dałoby się poprawić, szczególnie na konsolach. Tylko co te drobiazgi znaczą w szerszej perspektywie, w której **Dziki Gon to pieprzone arcydzieło**, jakie trudno było sobie nawet wymarzyć, a doścignąć będzie jeszcze trudniej? ***[CormaC]***

(*) Już tłumaczę. Byłem tym, który odmówił poparcia dziesiątki. Wtedy jeszcze nie skończyłem W3, a niechciałem dać dychy „w ciemno", póki nie zobaczę napisów końcowych. To jest jeden z tych przypadków, kiedy po niewczasie żałujesz, że nie chciałeś zawierzyć intuicji. Bo grzesi dycha należy jak psu buda. (Smg)

Portrety dawnych pracowników CD-Action znajdziesz w formie pliku na płycie DVD.

Obmawia innych: **Smuggler**

Oto mój skrajnie subiektywny przegląd ludzi i ludzisków, którzy przez lata przewinęli się przez redakcję CDA. Mam nadzieję, że nikogo nie pominąłem i każdemu troszkę przy...ciąłem.

Redaktorów portret cudzy

9kier – deszcz pada i pada, a 9kier gada i gada. :) Tak, to świadomie seksistowski żart, bo wiem, że ją to wkurza. Przyszła na praktyki i już została, co wyszło CDA na zdrowie, gdyż wniosła ożywczy kobiecy pierwiastek w samczy światek redakcji. Ale to raczej komandor Jane Shepard (acz w trybie „paragon") niż kawaii licealistka z japońskich mang, bardziej pyskata Yennefer niż Triss. I za to ją lubię. Też. Za to ona nie lubi moich prześmiesznych podpisów na screenach recenzowanych przez nią gier.

Allor jeśli kiedyś zastanawiałeś się, jak wyglądał Pratchettowski Marchewa (czyli dwumetrowyczłowiek wychowany przez krasnoludy, z którymi się utożsamia), to patrząc na fotkę Allora, już wiesz. Technomaniak, gadżetofil, wyznawca applizmu („nie masz smartfona nad ajfona, a [najnowszy model] jest po prostu super!"). Mistrz „gardzielenia" (co to oznacza, zdradzimy nie wcześniej niż przy okazji 25-lecia CDA). Najwyraźniej zna też mentalne sztuczki Jedi, bo np. określił Mass Effecta 2 mianem „FPS-a" i nikt z wielu osób czytających ową recenzję tego nie wyłapał. Jeśli nie widzisz Allora przy biurku, to znajdziesz go albo w pokoju testów, albo w toalecie (redakcyjni złośliwcy twierdzą, że to ta sama lokalizacja), gdzie udowadnia tezę, że „jeśli idziesz tam z telefonem i masz zasięg Wi-Fi, to tracisz poczucie czasu". Aha. „Allor, screeny!" już nie obowiązuje. Aktualna wersja to „Aleks, gdzie te *[beep!]* dwie strony megatestu, które obiecałeś tydzień temu najpóźniej na wczoraj?!". I wtedy on robi takie oczka jak kotze „Shreka"...

Cormac – na dowolne zadane mu w redakcji pytanie odruchowo odpowiada „nie!". „Czy pojechałbyś na..."; „czy napiszesz..."; „dałbyś radę..."; „a mógłbyś może..." itd. A potem to zrobi, ostentacyjnie przy tym marudząc, żeby nikt sobie czasem nie pomyślał, że sprawia mu to jakąś przyjemność. On wie, że my wiemy, że to tylko gra. A my wiemy, że on wie, że my wiemy, że on to zrobi, i to co najmniej dobrze. W życiu pozaredakcyjnym szyje na wiośle w zespole InDespair.

Cross – gdy pisze publicystykę, to bardzo cenię jego teksty (także dlatego, że wszystko wtedy rozumiem). Gdy pisze recenzje – (czasem) nie ogarniam, szczególnie gdy opisuje jakieś dziwaczne gry made in Japan. Z bliżej nie jasnych dla mnie powodów(*) lubię go czasem wrednie strollować, za co oficjalnie przepraszam, to silniejsze ode mnie. (Do tego jego ksywka niekiedy myli mi się Cursianem, ale to już po prostu objaw postępującej sklerozy). Będę się za to smażył w piekle albo przez wieczność grał w japońskie shmupy, co w sumie na jedno wychodzi.

(*) Ignorancja rodzi agresję? Chyba tak.

Cursian – wiecie, co jest najbardziej przerażające? Że od lat pisze sporo (fajnych) tekstów do CDA, a ja w życiu nie widziałem go na własne oczy. Takie czasy.

enki – gdybyśmy kręcili remake „Marsjanina" w redakcji, to natychmiast obsadziłbym go w roli głównej. Redakcyjny hipster (ale tylko mentalnie – zawsze głosuje na ten projekt okładki, na który nikt inny nie chce), człowiek, który pomyśli dwa razy, zanim nic nie powie. W słowniku przy haśle „introwertyk" powinno być jego zdjęcie. Ale jednocześnie to człek o wspaniałym poczuciu humoru i świetnym piórze, a gdy już zdecyduje się otworzyć usta, to zwykle mówi niewiele, ale zawsze z sensem. Do tego odpowiada za mój ulubiony dział CDA, czyli Publicystykę. Nie można enkiego nie lubić. (Naczelny zabronił!). Choć czasem mam wrażenie, gdy na mnie patrzy, że to taki przyczajony T-1000, ukryty Hannibal...

Wszystko, czego nie chcecie wiedzieć o ekipie CD-Action.

Eugeniusz Siekiera filozof miłujący horrory (są takie rzeczy na niebie i ziemi, które się filozofom śnią w koszmarach) i ciężarówki (w grach). Do tego bardzo podobny do Jacka Kaczmarskiego, a także... mojego dentysty, co powodowało, że na jego widok zawsze podświadomie słyszałem dźwięk pracującej bormaszynki. Albo jak wolicie – nie wiedziałem, czemu „Siekiera" pcha mi palce w usta. To takie... freudowskie. Jego ksywka pochodzi od tytułu wczesnego utworu Pink Floydów.

gem drugi redakcyjny wampir (patrz -> Bosman w dodatku do tego tekstu na DVD), na którego czas praktycznie nie ma wpływu. Nie cierpi pisać publicystyki, a jego styl recenzji najlepiej oddać porównaniem do snajpera z bronią kalibru 12,7 mm wyposażoną w tłumik. Nawet nie wiesz, kiedy robi grze pięć headshotów, po których krew bryzga szeroką strugą, ale gem nie odpuszcza, dopada do dogorywającego truchła i tnie je zatrutym ostrzem sarkazmu owiniętym dla niepoznaki w pluszowy futerał. Potrafi swą ofiarę wdeptać w glebę i zniszczyć, choć na pozór cały czas pisze o niej dobrze.

Ghost – nasz admin i DVD-manager. Na pozór człowiek-misiek, ale nie dajcie się zwieść pozorom. Gniew admina jest straszny, Allor do dzisiaj ze zgrozą wspomina, jak Ghost zareagował na jego niewinny żart typu „zaraz niechcący uszkodzę swoją kartę graficzną, żebyś musiał mi załatwić lepszą". My też. Ghost jest również mentorem redakcyjnych praktykantów i powiem wam jedno po jego powitalnej przemowie „jakie masz tu liczne obowiązki i co ci zrobię, gdy coś schrzanisz" ja bym na drugi dzień już do redakcji nie wrócił. Ale każdy praktykant, który jednak przyszedł, przyzna, że „było fajnie". A przy okazji największy w redakcji „nerd", jeśli idzie o Gwiezdne Wojny, i nałogowy czytelnik.

Krigore – kiedyś pisał jako Greg. Wychowanek ActionMaga, czyli zinu założonego przez Maćka Kuca (taki nieformalny pierwowzór Akademii CD-Action), równie dobrze radzi sobie z recenzjami gier i testami sprzętu. Zawsze w niedoczasie, zawsze spóźniony (ze zrzutem tekstów)... i zawsze(*) się ze wszystkim wyrabia w terminie. Na kompie gra głównie w CS-a i Battlefieldy, a kolejne baterie telefonu zarzyna za pomocą Ingressa.

(*) No dobra, niemal zawsze.

Mac Abra relikt czasów, gdy 486 DX2 66 MHz z 16 MB RAM-u w pełni wystarczał graczom do szczęścia. Kopalnia rozmaitych ciekawych faktów i anegdot, zwykle z okresu II wojny. Drobny problem jest taki, że góra po trzech-czterech latach znasz je wszystkie. Na pamięć. Ale jak mówi Mac Abra: „dobra opowieść, nawet powtórzona 1000 razy, nadal jest dobra". Homer by się z nim pewnie zgodził... zresztą łatwo by znaleźli wspólny język, bo zdaje się, urodzili się w zbliżonym czasie. (Nadal ma na swoim kompie Windowsa 98, tylko po to, by móc grać w strategię Steel Panthers z 1994!). Pokaż mu jakiś nowy technogadżet, a powie: „to najbardziej niepotrzebna mi do szczęścia rzecz, jaką znam!", po czym przeprowadzi logiczny dowód na jego absolutny bezsens i zbędność. A na drugi dzień go sobie kupi.

Marek Lenc – wygląda mniej więcej tak (portret pamięciowy na podstawie zeznań niejakiej Klary, z którą ma wieloletni i gorący romans). Zdaniem części redaktorów dostawca najlepszego contentu w Action Redaction. Niech się tylko dowiem, którzy to...

Monk – w sumie mógłbym napisać o nim to samo co o Cursianie, jednak Monka parę razy na oczy widziałem. Przy czym zwykle opisuje online'owe gry, których po prostu nie ogarniam.

MQe – oto mały słownik ludzko-kucowy. „Jutro wezmę sobie dzień urlopu" „będę pracował w domu, śledząc maile i mając podgląd swego redakcyjnego kompa, zadzwonię ze cztery razy i wpadnę o 13-14 do redakcji, bo »akurat przechodziłem w pobliżu, więc...«". „Biorę pół dnia urlopu, żeby odespać deadline" – „przyjdę najpóźniej o 10". „Nie mam żadnych uwag do tego tekstu po pierwszym czytaniu" – ..... (niby skąd mam wiedzieć; nigdy tego nikomu nie powiedział). „W ogóle nie przeszkadza mi ten wiszący spójnik w drugiej szpalcie" – nie wiem, kto to powiedział, ale na pewno nie on. I poza tym – jeśli idzie o pracoholizm, poukładanie i zorganizowanie – to mógłby przybić piątkę Mr Jedi. Swój pierwszy tekst w CDA opublikował, gdy miał 14 lat – a dokładniej ja mu opublikowałem jego list w AR. Jako że nadal tu pracuję, to chyba za bardzo go nie pocisnąłem w odpowiedzi. :)

Mr Jedi pewnie już sobie wyobrażacie totalnego świra, z głową wysmarowanym Nutellą i kiszonym szpinakiem, bawiącego się gumowym kurczakiem, stonogą Gryzeldą i chomikiem Alfredem, w kimonie z logosem Kawaii, skaczącego obiema nogami po biurku itd. A tymczasem Paweł to jeden z najbardziej poukładanych i metodycznych ludzi, jakich znam, pracoholik realizujący z żelazną konsekwencją kolejne punkty zapisane w organizerze. Co nie przeszkadza mu jednocześnie być totalnym świrem bawiącym się gumowym kurczakiem itd. Taki dr Jekyll i Mr Hyde, z tą różnicą, że jego oba wcielenia są sympatyczne.

Papkin – enfant terrible naszej redakcji. Mimo licznych tatuaży i nieco metalowego obecnie image większość zaborczych matek bez problemu pozwoliłaby mu randkować z ich wychuchaną jedynaczką, a pewnie jeszcze dodałaby ku jego zgryzocie: „ależ to słodziak". Nie wiem, co konkretnie dzieje się pod jego długą grzywą czarnych włosów, ale liczę, że będzie się tam kotłowało dalej, gdyż skutkuje to zwykle bardzo odjechanymi (zwykle w tym dobrym znaczeniu) tekstami, które potem naczelny masakruje tak długo, aż ich poziom abstrakcji zjedzie do akceptowalnego przez Typowego Czytelnika poziomu. Poza tym ma skill „pechochron" na levelu 665. Wybierając się z Papkinem w podróż służbową, możesz zaoszczędzić i nie wykupywać polisy ubezpieczeniowej, bo jeśli uderzy w was piorun albo na hotel spadnie meteor i tak trafią w Papkina. Dwa razy. I Papkin to przeżyje, bo ma już sporą praktykę w takich sytuacjach. Np. pływał w zimie w Odrze. Niekoniecznie z własnej woli.

Speranza – nie dajcie się zmylić pozorom. To potwór. Gorgona, Meduza i bruxa! Weźmie twój tekst, nad którym siedzisz przez parę dni i w którym cyzelujesz każdy szczegół, a potem metodycznie i bez cienia emocji rozszarpie go na strzępy, pokazując ci trylion niedoróbek, potknięć stylistycznych, powtórzeń i literówek. Ba, nawet amfibolię czasem w nim znajdzie i ubije bez wahania i wysiłku, niczym Geralt. A do tego gra w Simsy. Boję się jej.

spikain – więcej już zapomniał z tego, co wie o starych konsolach i grach na nie, niż ja się w ciągu najbliższych 10 lat ciągłego douczania w tym temacie dowiem. Bardzo frustrujące uczucie. On też dba o to, by na redakcyjnej stronie nie brakowało ciekawych newsów. A poza tym śmiało mógłby zagrać w „Hobbicie" któregoś z krasnoludów. Tych większych. |CBA|

Niektóre były fikcyjne

J.Lo (i inne piosenkarskie akronimy), Shitake – dodatkowe pseudonimy naszych sprzętowców (Krigora i Allora), którymi się podpisują, „a bo tak".

Joseph ksywka przechodnia (podobnie jak -> Smuggler) używana przez dowolnego członka redakcji, gdy z różnych powodów nie chciał się podpisać własnym pseudonimem. Od dawna martwy.

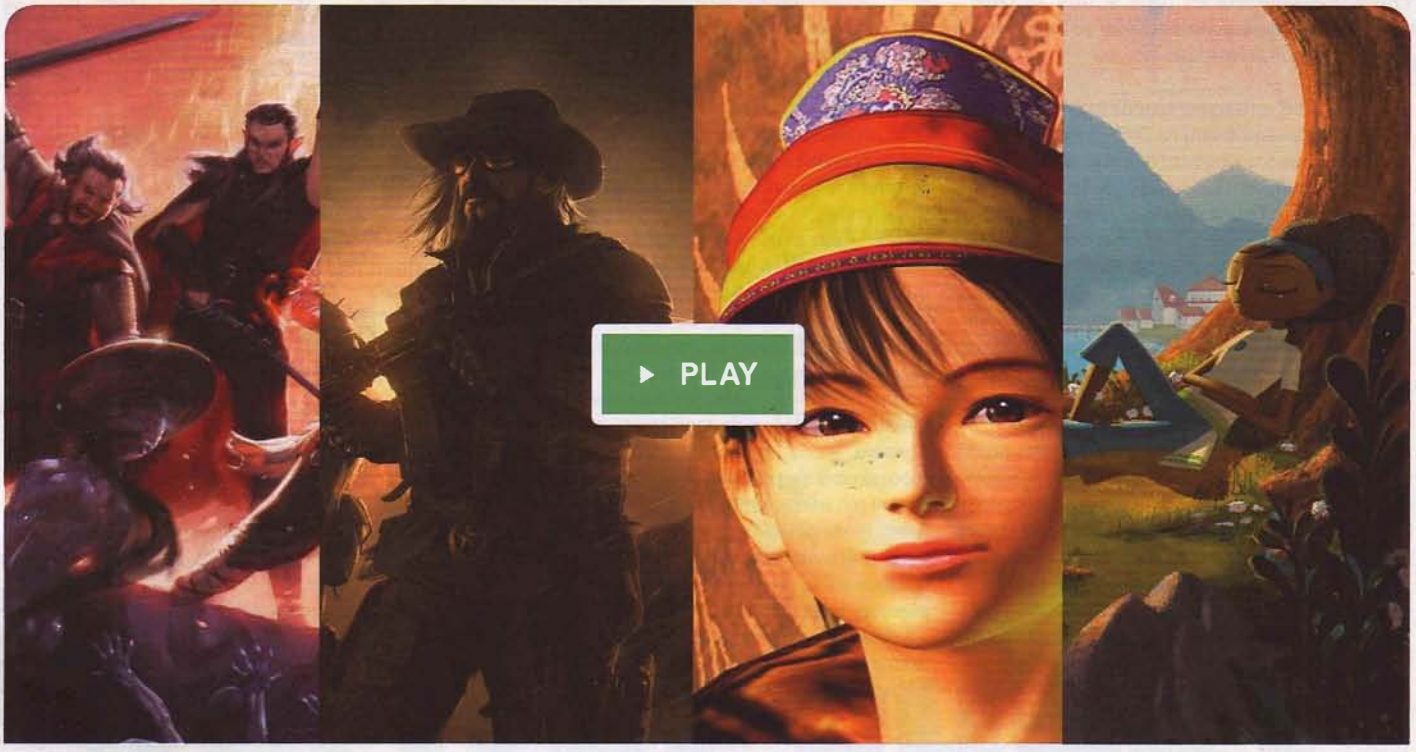
McDrive „samochodowe" alter ego Allora.

Mr Window, R2D2, Ciasteczkowy Potwór dodatkowe nicki Mr Jedi we wczesnych CDA.

Ugly Joe, Peter Pan, Matt Rigs i jeszcze z pięć(dziesiąt?) innych – dodatkowe ksywki Smugglera używane we wczesnych latach istnienia CDA, by zamaskować fakt, że niemal całe pismo było robione przez cztery-pięć osób.

Smuggler – nie istnieję. I już.

Uładzony buntownik



Zapałkę rozpalał: **Papkin**

Znacie tę historię: obkolczykowany jegomość, który kiedyś machał grzywą na Jarocinie, wąchał butapren i wykrzykiwał hasła o „fakaniu de systemu", pewnego dnia wyjmuje ozdoby z uszu i nozdrzy, goli bujne włosie i zamienia skórzane portki na zwykłe jeansy. Poznajcie najnowszego ze zreformowanych punków.

Kickstarter był pomysłem szalonym, ale jego obłęd udało się nam przezlataoswoić. Od wybuchu mody na finansowanie społecznościowe, zapoczątkowanej przez zbiórkę na Double Fine Adventure, mijają właśnie cztery lata. Dość, by przyjrzeć się narodzinom (i burzliwemu dojrzewaniu!) fenomenu, i dość, by ocenić, czy mity o „uniezależnieniu się od hamujących kreatywność Wielkich Wydawców(*)" i „oddaniu gier graczom" nie okazały się banialukami. I dość, by stwierdzić, że po głośnych sukcesach i spektakularnych klapach niegdysiejsi buntownicy z wyboru ścinają powoli irokezy i zastępują rewolucyjne komunały konkretnymi biznesplanami.

Przemyślny szlachcic

Choć formalnie KickStartr (jak początkowo ochrzczono młody serwis) zostałstworzonyprzezkilkoro błędnych rycerzy, miano Don Kichota należy w naszej historii oddać Perry'emu Chenowi, człowiekowi, którego CV jest tylko nieco mniej okazałe od tego, jakie musi przedstawić kandydat na sprzątacza w warszawskim Mordorze. Na liście profesji, jakimi parał się Chen, znajdziemy kelnera, muzyka, DJ-a, nauczyciela w przedszkolu i sprzedawcę nieruchomości. Ale najważniejszy epizod jego dotychczasowej aktywności zapoczątkowała fucha zupełnie nieudana. Gdy próba sprowadzenia na festiwal jazzowy ulubionych muzyków spaliła na panewce, w głowie niedoszłego promotora wykwitł szalony pomysł. **Co by było, gdyby o szansach artystycznych projektów nie decydowali księgowi, ale sami odbiorcy?**

Serwis wystartował w 2009 i jego pierwszym sukcesem było dołożenie do pierwotnej nazwy literki „e". Po sprowadzeniu do obskurnego biura na Brooklynie raptem czworga współpracowników założyciel serwisu poprosił użytkowników o sfinansowanie koszulek z napisem „Grace Jones does not give a f*ck" (w laryngologicznym tłumaczeniu: „Grace Jones ma to w nosie"). Tych jednak podobnie jak jamajską ikonę disco – sprawa nie obeszła, stąd wpłacili na konto akcji raptem 625 dolarów z wymaganego tysiąca. W myśl zasady „wszystko albo nic" inicjatywa nie otrzymała ani grosza. Lepiej poradził sobie niejaki darkpony, który zaoferował, że za 20 dolarów narysuje dla kwestujących kilka obrazków. Zebrał 35 $.

Przez trzy kolejne lata serwis osiągnął pewną renomę, a najlepsze z ufundowanych zbiórek notowały po kilkadziesiąt tysięcy dolarów wpływów. Nic jednak nie zapowiadało, że to on wyrośnie na lidera rewolucji. Coraz lepiej radziły sobie konkurentki portalu, i to zarówno te międzynarodowe (działający od 2008 Indiegogo, uruchomiony w 2010 CrowdCube), jak i lokalne (w Polsce są to chociażby PolakPotrafi.pl albo wspieram.to). Trzymając się treści „Don Kichota", można by rzec, że błędny rycerz Chen potrzebował swojego Sancho Pansy.

Złamana obietnica

Ten nadszedł i objawił się w osobie Tima Schafera(**), którego pobudki były (przynajmniej taką mamy nadzieję) równie romantyczne jak te przyświecające Chenowi. Brodaty projektant wykazał się pewną przebiegłością. Double Fine Adventure zapowiedziano jako tytuł, na jaki fani point'n'clicków czekali od ponad dekady – przygodówkę ręcznie rysowaną, bezkompromisowo wymagającą i hołdującą tradycji LucasArtsu. Media i użytkownicy sieci oszaleli. Od momentu swojego debiutu Kickstarter zebrał na poczet gier 1,8 mln dolarów, tymczasem **Broken Age, jak w toku prac ochrzczono projekt, w ciągu zaledwie dwudziestu czterech godzin zgromadził na swoim koncie ponad milion**. W ciągu sześciu dób na Kickstarterze zarejestrowało się dodatkowych 60 tysięcy użytkowników. W miesiąc sen Schafera zamknął kwestę mocnym akordem, uciuławszy łącznie 3,335 mln dolarów (sześć razy więcej, niż życzyli sobie twórcy!). Szkopuł w tym, że po tej słodkiej drzemce trzeba się było obudzić.

Jak tłumaczyli później developerzy, crowdfundingowy róg obfitości sprowokował ich, by znacznie wykroczyć poza pierwotne założenia. Tyle tylko, że projekt rozrósł się ponad ich nowe finansowe możliwości. Wobec dziur

Broken Age był testem idei. Częściowo zresztą oblanym.

144 mln dolarów wpłacono w 2015 na gry

30,3% zbiórek zakończyło się pozytywnie

2259 projektów udało się ufundować

Zakładając Kickstartera, Perry Chen zaprosił do współpracy czworo ludzi. Dziś jego firma zatrudnia 135 pracowników.

fot. salty_soul

Polski Superhot to największy kickstarterowy sukces znad Wisły.

Trzecie Shenmue to przykład symbiozy między finansowaniem społecznościowym a wsparciem wydawców (w tym przypadku Sony).

w budżecie zespół miał dylemat: wyciąć z tytułu 75% zawartości albo... poszukać alternatywnych źródeł finansowania. Uczciwie trzeba przyznać, że producent stanął na rzęsach, by pozyskać dodatkowe środki: w tym właśnie celu pokuszono się o pecetowe konwersje Brutal Legend, Costume Quest, Stacking i Iron Brigade, właśnie dlatego ponownie wydano Psychonautów i zaatakowano graczy bundlami. Ale i tak nie wystarczyło pieniędzy. Schafer wystąpił wówczas z uniesioną przyłbicą i poinformował graczy o podzieleniu produkcji na dwie odsłony (drugą zbiórkowicze mieli otrzymać, oczywiście bez dodatkowych opłat, w przyszłości). W otwartym liście napisał wówczas: *Poproszenie wydawcy o środki nie wchodziło w grę, ponieważ byłoby to naruszeniem ducha Kickstartera. Uruchomienie ponownej zbiórki wydawało się błędem.* **Dla wielu crowdfundingowych apostołów było to jednak zimny prysznic.** Nie ostatni.

Tak serwis Chena, jak i jego rywale nijak nie gwarantują, że zbiórkowicz otrzyma gotową grę (lub że projekt nie doczeka się w toku produkcji spektakularnych zmian, jak było chociażby z Mighty No. 9, które przeszło z rysunkowego 2D w średnio atrakcyjne 2,5D). Problem dostrzegają zresztą sami developerzy. Jak tłumaczy w rozmowie z CDA Gustaw Stachaszewski z zespołu pracującego nad Darkwood (Indiegogo, 57 tys. dolarów przy deklarowanych 40 tys.): – *Gdybyśmy zakładali zbiórkę raz jeszcze, więcej czasu poświęcilibyśmy na ustalenie spójniejszej wizji tytułu. Podczas prac okazało się, że mamy odmienne zdania odnośnie do tego, w jakim kierunku ma iść gra, co wymagało ogromnych zmian w projekcie. Bardzo często we wczesnej fazie produkcji gra wygląda zupełnie inaczej niż po ukończeniu.* Wtóruje mu Błażej Krakowiak z ekipy odpowiedzialnej za Hard Westa (Kickstarter, 94 tys. dolarów, próg wynosił 70 tys.): *Gry ewoluują w trakcie tworzenia, więc zamknięcie się w konkretnym pomyśle obietnicą ogranicza możliwość wprowadzenia czegoś jeszcze lepszego.*

Regulamin serwisu przewiduje – oczywiście – sytuację zwrotu pieniędzy przekazanych na kwestę, ba, uwzględnia nawet możliwość wejścia na drogę sądową przeciwko kłamliwemu developerowi. Sęk w tym, że w obu przypadkach gracz zostaje postawiony samemu sobie, bo Kickstarter nijak go nie wesprze, a kryterium „nieosiągniętych celów" jest mgliste. Wyobraźcie sobie minę sędziego, któremu próbujecie udowodnić, że developer Shenmue III nie „nagrodził hardkorowych fanów głęboką historią i bogatym gameplayem". A przecież zbiórki pełne są tego typu andronów! Platforma Chena przewiduje również, że w wypadku opóźnienia twórca powinien „wytłumaczyć sytuację użytkownikom". Ale nie może zagwarantować, że tytuł w ogóle trafi do sprzedaży! Owszem, administracja dwoi się i troi, by nie doszło do PR-owej wtopy i nader często blokuje niewiarygodne zbiórki. Jednocześnie jednak serwis nie przewiduje żadnych refundacji, bo składka jest umową na linii gracz-developer, a nie gracz-serwis.

OBJECTION!

Kickstarter w 2012 zaostrzył przepisy, domagając się dostarczenia od kwestujących obszerniejszej dokumentacji, czytelnych wiadomości o doświadczeniu autorów, szczegółów dotyczących sposobu produkcji (istotne, zwłaszcza w przypadku sprzętu!) i działających prototypów fizycznych produktów. I nie była to nadgorliwość, bo w crowdfundingowym sadzie pojawiły się pierwsze zgniłe jabłka.

Po wpłacie ponad 4 mln dolarów zawieszono zbiórkę na laserową golarkę, gdyż uznano, że krótki filmik, na którym z nadgarstka znika rachityczne włosie, nie udowadnia skuteczności produktu. (W dodatku producenci nie byli w stanie dostarczyć prototypowego egzemplarza). Tyle tylko, że ta akurat sprawa znalazła swój finał u konkurencji, bo autorzy przesiedli się na Indiegogo, za pośrednictwem którego na ich konta trafiło ponad 450 tys. dolarów. Czy potencjalni klienci słusznie w projekt uwierzyli – dopiero się przekonamy.

Przypadek Asylum Playing Cards to już rzecz bezprecedensowa. Gdy odpowiedzialni za karciankę przedsiębiorcy zebrawszy ponad 25 tys. dolarów zamilkli, głos zabrał... Prokurator Generalny Stanu Waszyngton. Producenci byli zmuszeni wypłacić ponad 20 tys. dolarów odszkodowań, 31 tys. dolarów grzywny i 23 tys. kosztów sądowych. Słowem – trzy razy więcej, niż wyłożyli na karty niedoszli klienci (a i tak „autorzy" powinni pląsać z radości, że pozew zbiorowy założyło im raptem kilkudziesięciu użytkowników!). Żeby było jeszcze zabawniej: po zapadnięciu wyroku karty magicznie powstały i zostały wysłane. Natomiast pomysłodawca planszowego The Doom That Came to Atlantic City (112 tys. dolarów) został przymuszony do zwrotów przez Federalną Komisję Handlu, która udowodniła, iż gagatek sprzeniewierzył środki na własne przyjemności, start innego biznesu i... przeprowadzkę.

Bezbłędny rycerz

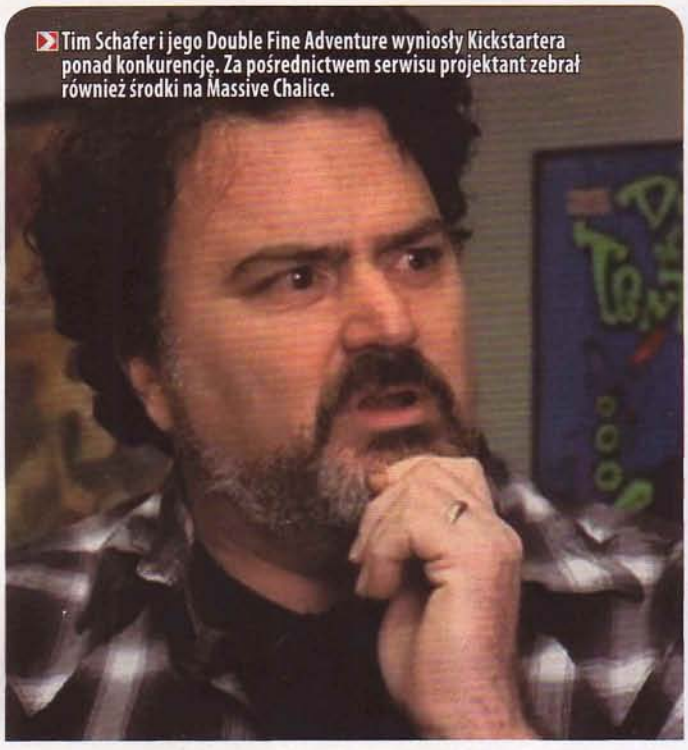
Ale „Zapłon" (bo to właśnie oznacza słowo „kickstarter") może osmalić nie »

Romantyczny obłęd wokół Kickstartera wyhamowuje.

46 mln dolarów wpłacono na gry wideo

89 mln dolarów przelano na planszówki

978 tys. ludzi wsparło akcje związane z grami



Tim Schafer i jego Double Fine Adventure wyniosły Kickstartera ponad konkurencję. Za pośrednictwem serwisu projektant zebrał również środki na Massive Chalice.

Uczniowie z pierwszych ławek

Po Schaferze szansę znaleźli dla siebie i inni developerzy, z których część (z sukcesami!) wróciła do gamedevu z twórczych emerytur. Za największe kickstarterowe zdolniachy mogą uchodzić...

Kto?	Tytuł gry	Kwota	Data wydania
Yu Suzuki	Shenmue III	6,33 mln dolarów	grudzień 2017
Koji Igarashi	Bloodstained	5,54 mln dolarów	marzec 2017
Brian Fargo	Torment: Tides of Numenera	4,19 mln dolarów	2016?
Josh Sawyer	Pillars of Eternity	4 mln dolarów	26 marca 2015
Jordan Weisman	Shadowrun Returns	1,84 mln dolarów	25 lipca 2013
Peter Molyneux	Godus	526 tys. funtów	2016?
Al Lowe	Leisure Suit Larry: Reloaded	655 tys. dolarów	27 czerwca 2013
Jane Jensen	Moebius: Epire Rising	435 tys. dolarów	15 kwietnia 2014

Harebrained Schemes uczyniło z Kickstartera stałe źródło finansowania. Po ciepłym przyjęciu Shadowrun Returns studio ufundowało w podobny sposób dwie kolejne części.

tylko buzie dotujących. Architekci mobilnego Star Command (37 tys. dolarów), przedstawili szczegółowy kosztorys, z którego wynikało, że po uiszczeniu opłat na prawników i koszty licencyjne, prowizję dla serwisu (Kickstarter każdorazowo pobiera pięć procent wpływów, ale za samo wystawienie projektu nie bierze grosza) i – zwłaszcza – produkcję oraz wysyłkę nagród na samo stworzenie tytułu ostało się... skromnych sześć tysięcy. W jeszcze gorszej sytuacji znalazł się Carter Chudyk, który by móc rozesłać planszówkę Glory to Rome do wszystkich dotujących wpierw poświęcił oszczędności, a następnie zastawił (i stracił!) dom! Jak uwrażliwia Ilona Myszkowska z zespołu pracującego nad Opowieściami z Nyanii (wspieram.to, 32 tys. zł, chciano zebrać 10 tys.): *Serwis crowdfundingowy zawsze trochę nas „oszukuje" – jeśli ktoś kupi nagrodę za 20 zł, to portal po prostu doliczy mi te 20 zł do zebranej sumy. Tymczasem koszt produkcji nagrody to, dajmy na to, 10 zł. Naturalnie jest jeszcze podatek i marża, według serwisu mam więc 20 zł, a w praktyce na projekt idzie niecałych 7.*

O to, co zrobić, by twórcy nie zakończyli zbiórki z wrzodami i receptą na Xanax, zapytaliśmy polskich prymusów. Producenci Hard Westa doradzili, by postawić na cyfrowe (kody na grę, soundtrack), a nie fizyczne nagrody (co pozwala zamknąć ich koszty w kilku procentach zgromadzonej sumy). Autorzy z Hamstercube zalecili uważnie przyglądać się rozwojowi zbiórki i w razie niewielkiej dynamiki wpłat – dokonać na projekcie „operacji plastycznej" (np. zmieniając nagrody... choć zmiana warunków umowy po jej zawarciu pachnie moralną dwuznacznością). Marcin Galicki ze wspieram.to rekomendował „kompaktowość" – zwięzłą prezentację, konkretny film oraz (na ile to możliwe) załączenia dema produkcji.

Koniec części pierwszej

Wiele wskazuje na to, że romantyczny obłęd wokół Kickstartera powoli wyhamowuje. **Na papierze jest jeszcze imponująco** – w 2015 „growy" segment serwisu zanotował wpłaty rzędu 76,1 mln dolarów, a zatem: wzrost o 75%. Tyle że to miraż, który rozwiewa się, gdy wczytamy się w statystyki dokładniej. Po boomie na gry komputerowe nadeszła bowiem era na zapłony karcianek i planszówek, jakie – w obrębie tych 76 mln – zgromadziły 2/3 wpływów. Nawet jeśli ubiegły rok przyniósł dwie rekordowe kwesty (Bloodstained i Shenmue III), obie musiały ustąpić przed supremacją planszowego Exploding Kittens, które dotujący skąpali w 8,78 mln dolarów! To więcej niż każdy z ufundowanych za pośrednictwem portalu projektów, jakie zmierzały (bądź wciąż zmierzają) na pecety i konsole. Słowem: po latach od rewolucji Schafera gry komputerowe znalazły się – względem kostkowo-karcianego kuzynostwa – w pewnej defensywie.

Wobec wyczerpywania się „efektu Kickstartera" (przynajmniej w obrębie interesującego nas segmentu) wielu producentów stawia zresztą na hybrydy łączące wpłaty od użytkowników z dolarami darowanymi przez inwestorów. Pionierski był pod tym względem Project CARS, po którego sukcesie wspierający zobaczyli na kontach 110% zwrotu! Zresztą wciąż otrzymują, w kwartalnych interwałach, niewielkie przelewy.

Na taką alternatywę zdecydował się choćby sam Schafer, który – wespół z Brianem Fargo z inXile i Feargusem Urquhartem z Obsidian – wszedł do ciała doradczego raczkującego Figa (założonego zresztą przez byłego pracownika Double Fine). Nowy serwis wyraźnie wyróżnia się na tle konkurencji: nie tylko skupia się wyłącznie na grach, ale także ogranicza liczbę projektów do maksymalnie dwóch miesięcznie (co pozwala jednak na ich ultradokładną weryfikację). W dodatku wpłat dokonują na nim zarówno zwykli klikacze myszy, którzy w zamian za niewielkie sumy otrzymują typowo kickstarterowe gadżety, jak i skorzy do ryzyka przedsiębiorcy mający w perspektywie procent od przyszłych zysków.

Drugie Psychonauts zgarnęło w ten sposób 3,83 mln dolarów, a wpływy od graczy i inwestorów rozłożyły się niemal po połowie. Gdy rewolucyjna gorączka nieco spadła, crowdfunding mocno osiadł w branżowej rzeczywistości. Jego ambasadorzy postulują dziś coś, co romantycznym budownikom raczej nie przystoi. Kompromis między marzeniem o niezależności a odpowiedzialnością i bezpieczeństwem. **CDA**

(*) A dokładniej: „plujących na kreatywność, zachowawczych, ślepo wpatrzonych w Excela, bezmyślnie zawierzających fokus testom, zafiksowanym na punkcie słupków sprzedażowych, nienawidzących graczy, nierozumiejących świata gier wideo, cynicznych dupków". © Berlin

(**) To taki miły, zarośnięty pan, który odpowiada za wszystkie dobre przygodówki w historii (tj. Grim Fandango, Full Throttle i kilka części Monkey Island).

Klapy

Przez Kickstartera przewinęło się wielu oszustów i twórców, którzy nie umieli podeprzeć swoich ambicji starannym wykonaniem. O największe crowdfundingowe szachrajstwa zapytaliśmy członków Akademii CD-Action (akademia.cdaction.pl).

Dron Zano

By przedstawić światu nowego najlepszego przyjaciela człowieka, internauci wpłacili blisko 2,3 mln funtów. Sprzęt miał podążać za właścicielem, łączyć się bezpośrednio ze smartfonem, posiadać wbudowane GPS i kamerkę. Zapowiadano, że pierwsza partia dronów trafi do darczyńców pół roku po zakończeniu zbiórki.

Twórcy kilkakrotnie przekładali terminy dostaw, aż wreszcie poinformowali o zamknięciu projektu. Oficjalnie firma nie była w stanie wyprodukować maszyn odpowiedniej jakości, co objawiało się wieloma niedostatkami technicznymi (ze słabą baterią i niestabilnością lotu na czele). Jednakże pieniądze nigdy nie zostały zwrócone, a CEO firmy zrezygnował ze stanowiska (zasłaniając się problemami zdrowotnymi) i słuch o nim zaginął... ***[mszatanek]***

Ant Simulator

Historii gier indie, które miały swój początek w akcjach crowdfundingowych, jest bez liku, ale nie wszyscy producenci mogą pochwalić się przehulaniem funduszy ze zbiórki. Pracownicy studia ETeeski, którzy zajmowali się Ant Simulatorem, popisali się taką właśnie fantazją.

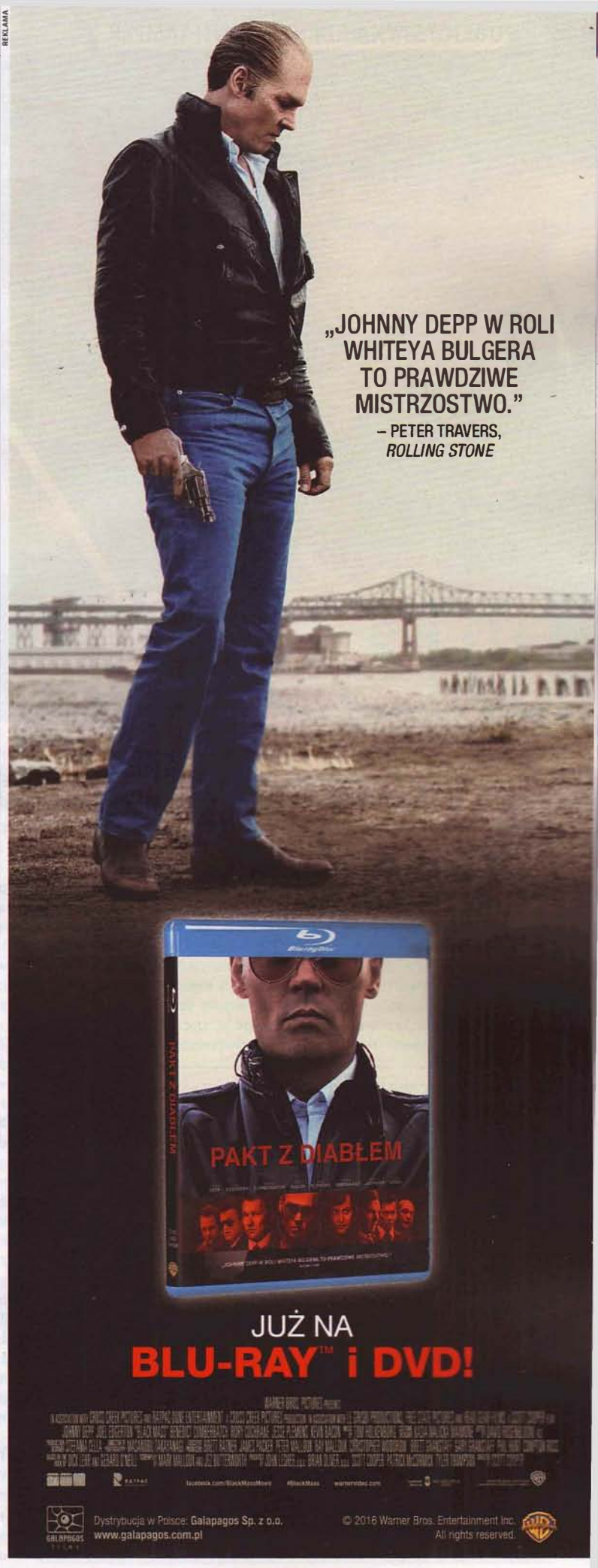
Pod koniec stycznia Eric Tereshinski, były programista w firmie, udostępnił na YouTubie film, w którym oznajmił, że prace nad symulatorem mrówki zostały wstrzymane. Jeśli wierzyć developerowi, pieniądze na rozwój produkcji, jakie częściowo pochodziły z Kickstartera (a częściowo z pre-orderów i od inwestorów), zostały przez pracowników studia wydane na alkohol, restauracje i striptizerki (będące oprawą „spotkań biznesowych"). ***[Quadfour]***

Yogventures!

Czego się spodziewać, kiedy do fundowania projektu zabierają się jutuberzy, z wielomilionową bazą fanów? Sukcesu marketingowego! Osiągnięcie kwoty minimalnej w tydzień od rozpoczęcia zbiórki i ostateczne zgromadzenie ponad pół miliona dolarów to nie byle co. Ekipa związana z Yogscast mogła ze słusznym optymizmem wziąć się do tworzenia Yogventures! kolorowej, sandboksowej produkcji jawnie inspirowanej Minecraftem. Co mogło pójść nie tak?

Cóż – niedoświadczeni twórcy długo tłumaczyli się z opóźnień, aż w końcu, po ponad dwóch latach od zakończenia zbiórki, stwierdzili wprost: „zadanie nas przerosło". Wspierający nie tylko nie dostali gry, ale też nie mieli co liczyć na zwrot pieniędzy. Producenci okazali się niewypłacalni, a każdy dolar został (rzekomo) zainwestowany w projekt. W ramach (gorzkiego) pocieszenia zapowiedziano, że do dotujących trafią steamowe klucze do innych gier studia. Sądząc jednak po komentarzach na stronie projektu, (jeszcze?) nie wszyscy je otrzymali. ***[Root]***

REKLAMA



PARTNERZY MEDIALNI

MensHealth T3 FILMWEB filmweb.pl DEMOTYWATORY.PL Multikino interia

REKLAMA

MŁOT NA PIRATÓW

Cracked by: **enki**

Ostatnie dwie gry chronione zabezpieczeniem Denuvo Anti-Tamper, które udało się scrackować, ukazały się pierwszego września ubiegłego roku. Kolejne sześć, które miało premierę od tamtego czasu, do dziś pozostaje poza zasięgiem piratów, potencjalnie zwiastując nadejście nowej ery zabezpieczeń nie do złamania.

Denuvo to młoda marka, ale stoi za nią doświadczone przedsiębiorstwo, jakim był austriacki oddział Sony DADC DigitalWorks ludzie, którzy pomogli stworzyć m.in. znienawidzonego SecuROM-a (patrz: ramka). Firma oferuje szereg autorskich zabezpieczeń dotyczących praw autorskich e-booków, filmów, oprogramowania biznesowego i wreszcie gier. W ostatnim, najbardziej interesującym nas przypadku mowa o Denuvo Anti-Tamper, systemie, który stanowi „powłokę ochronną" dla istniejących już systemów DRM. Takich jak wykorzystywane w Steamie czy Originie. Szczegóły jego działania objęte są, rzecz jasna, tajemnicą, ale dotychczasowe udane i nieudane – próby jego złamania pozwoliły odpowiedzieć na przynajmniej część pytań o to, jak on właściwie funkcjonuje i dlaczego, mimo jego skuteczności, wykorzystujące go tytuły można policzyć na palcach dwóch dłoni i jednej stopy (patrz: ramka).

Z Anti-Tamperem poradziły sobie dotychczas dwie grupy crackerów – włoskie CPY i chińskie 3DM. Pierwszej z nich **rozpracowanie pecetowego Batman: Arkham Knight zajęło dobry miesiąc**, a ponowne wydanie gry wraz z nową ulepszoną wersją narzędzia Denuvo całkowicie zniweczyło ich wysiłek. Chińczycy, używając innej metody, złamali więcej gier, ale nie nadążają za kolejnymi iteracjami zabezpieczenia, a ostatnio poddali się po długiej walce z Fifą 16, Battlefrontem i ostatecznie Just Cause 3. W oficjalnym oświadczeniu ogłosili zresztą, że wycofują się całkowicie z łamania zabezpieczeń, by „sprawdzić, jak wpłynie to na sprzedaż pecetowych gier" (prawdopodobnie głównie w Chinach) w 2016 roku.

You shall not tamper!

W swej istocie Anti-Tamper zapobiega nieuprawnionym modyfikacjom pliku .exe tego, który najczęściej podmienia się na specjalnie spreparowany przy użyciu „klasycznych" cracków (np. omijających konieczność odpalenia Steama). Jego jedyną obserwowalną działalnością podczas pierwszego włączenia gry jest wymiana z serwerem Denuvo pakietów niosących informacje o dokładnej specyfikacji systemu (nie wymaga stałego połączenia, wykorzystuje jednak fakt, że przy zakupie lub przypisaniu gry do konta taka komunikacja występuje przynajmniej raz). Od tego momentu **dana kopia gry może być uruchomiona tylko na tej konkretnej maszynie** (program potrafi ponoć wykryć zwykłą wymianę podzespołów), po przekopiowaniu plików na inny komputer i wgraniu typowego cracka omijającego np. Origin nie da rady jej odpalić. Podzielone są zdania o wpływie zabezpieczenia na wydajność komputera i tym samym płynność rozgrywki. Producenci zabezpieczenia

LISTA GIER ZABEZPIECZONYCH SYSTEMEM DENUVO ANTI-TAMPER

tytuł	data wydania	po ilu dniach złamano?
FIFA 15	23 IX 2014	133
Lords of the Fallen	28 X 2014	272
Dragon Age: Inkwizycja	18 XI 2014	26
Battlefield Hardline	17 III 2015	149
Batman: Arkham Knight	23 VI 2015	30 (*)
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	01 IX 2015	7(*)
Mad Max	01 IX 2015	8(*)
FIFA 16	22 IX 2015	-
Star Wars Battlefront	17 XI 2015	-
Just Cause 3	01 XII 2015	-
Rise of the Tomb Raider	28 I 2016	-
Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2	25 II 2016	-
Far Cry Primal	01 III 2016	-
Hitman	11 III 2016	-

(*) Wciąż brak „stabilnych" cracków.

MGS V został złamany relatywnie szybko, ale cracki wciąż są niestabilne.

zarzekają się, że w żaden sposób nie oddziałuje ono na płynność. Niezależne testy wykazały jedynie, że narzędzie na pewno nie wykonuje stałych operacji zapisu i odczytu na dysku (i nie zużywa przytym dysków SSD), jak plotkowano.

Długi czas potrzebny na złamanie zabezpieczenia wynika z faktu, że **Denuvo łączy w nim kilka wyjątkowo wrednych mechanizmów**, doprawiając je indywidualnym podejściem do każdego przypadku. Wśród technik chroniących plik wymienia się przede wszystkim wirtualizację i zaciemnianie kodu. Według pierwszej metody, stosowanej zresztą od dawna przez system zabezpieczeń VMProtect, polecenia wydawane np. procesorowi przez uruchamianą grę czyni się umyślnie niezrozumiałymi. Aby je odszyfrować, używana jest zaszyta w pliku maszyna wirtualna, czyli w dużym przybliżeniu program emulujący konkretny system operacyjny lub architekturę komputera, wymagane do „przetłumaczenia" i wykonania owych komend. Potencjalny cracker musi w tym przypadku spędzić dużo czasu na próbie rozgryzienia budowy takiej maszyny (po żmudnej analizie, jakie polecenia tłumaczy na jakie) i następnie stworzeniu „rozumiejącego ją" narzędzia, aby przy jego wykorzystaniu móc pracować nad dalszymi zabezpieczeniami.

Wśród nich są m.in. liczne wywołania bardzo skrupulatnie identyfikujące model procesora w komputerze. Aby spiracony tytuł działał stabilnie, wszystkie te „checkpointy", które mogą się pojawić wróżnych momentach rozgrywki, należy odnaleźć (a mogą być ich dziesiątki tysięcy) w kodzie i obejść. I na pewno nie pomaga przy tym fakt pracy na 64-bitowej architekturze, która w wielu aspektach dla kodołamaczy jest terrą incognitą. Stąd też wiele z pierwszych cracków gier takich jak MGS V czy Batman: Arkham Knight działało tylko na komputerach części piratów. Tymczasem gdy jeden lub dwóch młodych geniuszy w pocie czoła rozkłada trzecią wersję Anti-Tampera na części gdzieś w Chinach, w Salzburgu drużyna programistów właśnie stawia ostatni średnik przy jego piątej odsłonie. Jak mówi Łukasz Misiurski, dyrektor wydawniczy odpowiedzialnego za Lords of the Fallen CI Games, jednej z pierwszych firm, która uwierzyła w narzędzie Austriaków: – *Jeżeli zabezpieczenie pozostaje niezłamane przez 2-3 miesiące, to można już mówić o dużym sukcesie.* Klientom Denuvo zależy na tym, by dany tytuł nie był dostępny na torrentach przede wszystkim w tygodniach następujących po premierze, gdy sprzedaje się największa liczba sztuk. Każdy kolejny tydzień to tylko miły bonus. Jeżeli wziąć pod uwagę wyłącznie skuteczność zabezpieczenia, piraci mogą zacząć pakować manatki.

Piratów w bród

Szkopuł w tym, że sama skuteczność to nie wszystko. Co bowiem znaczy dwanaście tytułów przy dziesiątkach ukazujących się każdego tygodnia na świecie? Dlaczego Anti-Tamperem nie zostały zabezpieczone np. Fallout 4, XCOM 2 czy Assassin's Creed Syndicate? Padają przypuszczenia (bo nikt jeszcze nie zdecydował się ujawnić konkretnych kwot), że szefowie Denuvo każą sobie płacić za usługi prawdziwe kokosy, odstraszając wydawców, którzy z piractwem nauczyli się jakoś żyć. Łukasz Misiurski ma jednak inne zdanie: *Nie sądzę, by chodziło tu o kwestie czysto finansowe, raczej wielu wydawców woli po prostu postawić na własne rozwiązania.* Popiera to zresztą zapewnieniem, że CI Games i Denuvo będą kontynuować współpracę w przyszłości.

Nie bez znaczenia może być również młody wiek firmy – być może jest jeszcze po prostu zbyt mała (a jej system wymaga na tyle dużo indywidualnego podejścia, że zabezpieczenie każdej z produkcji zajmuje sporo czasu), by obsłużyć więcej niż jednego, dwóch klientów z branży gier naraz. Jej sukcesy niewątpliwie pozwolą się jej rozwinąć i zatrudnić więcej pracowników, ale również zwiększyć tym samym ryzyko wycieku software'owych tajemnic. Gdybym był piratem, nie liczyłbym jednak za bardzo na to ostatnie. |CDA|

Austriacka „wunderwaffe" w wojnie z piratami.

HISTORIA ZABEZPIECZEŃ

O najbardziej nietypowych (i humorystycznych) rodzajach zabezpieczeń gier rozpisaliśmy się szczegółowo w CDA 04/2014. Wczesne „poważne", często po prostu uciążliwe, rozwiązania DRM w oczach wielu graczy ery płyt CD to jednak temat bynajmniej nie zabawny. Przyjrzyjmy się najpopularniejszym sposobom, na jakie wydawcy chronili swoje dzieła przed nieuprawnionym kopiowaniem.

✖ Prehistoria – Lata 90. i „zerowe" to okres żonglowania dyskietkami i płytami CD, grubych pudełek oraz nierzadko grubych i treściwych drukowanych instrukcji. W wielu przypadkach to drukowane książeczki lub pojedyncze kartki zawierające np. tabelę cyfr służyły za zabezpieczenie przed kopiowaniem. Aby zagrać, trzeba było wklepać słowo z danej strony i danej linijki instrukcji lub kod w danej kolumnie i rzędzie tabelki. Jeżeli chodzi o DRM „zaszyty" na nośniku, jest on tak stary jak Microsoft Adventure z 1981 roku. Oryginalne dyskietki miały specjalnie uszkodzone sektory, po których obecności algorytm gry mógł określić, czy został odpalony z oryginalnego nośnika. Stworzenie omijającego to zabezpieczenie narzędzia kopiującego o nazwie Locksmith rozpoczęło trwający do dziś wyścig zbrojeń pomiędzy wydawcami i piratami.

✖ SafeDisc – Podstawowe zabezpieczenie sprawdzające niemożliwy do skopiowania prostymi metodami cyfrowy podpis płyty w nośniku podczas uruchomienia gry. Do walki z nim wystawiono emulatory napędów pokroju Daemon Tools i Alcohol 120%.

✖ SecuROM – Mistrzostwo świata w uciążliwości dla użytkownika, który miał do dyspozycji tylko kilka (na początku jedynie dwie) wymaganych onlajnowych aktywacji gry, po wykorzystaniu których zmuszony był dzwonić do serwisu po to, by otrzymać kolejne, gdy zmienił podzespoły komputera lub zainstalował grę ponownie. Piraci tymczasem grali bez żadnych utrudnień.

✖ StarForce – Prawdziwy system do zadań specjalnych, zaprawiony w bojach przede wszystkim na terenach Rosji i Chin. Zabezpieczał Splinter Cell: Chaos Theory przez rekordowe 422 dni. Nielubiany również przez to, że po deinstalacji pozostawiał w systemie swoje sterowniki.

✖ Always online – Assassin's Creed II, Diablo III, SimCity i wiele innych tytułów wymagało stałego połączenia z internetem, nawet by móc odpalić tryb singlowy. „Error 37" – błąd wyświetlający się po nieudanej próbie połączenia z serwerami hack'n'slasha Blizzarda na długo stał się symbolem nienawiści graczy do uciążliwych praktyk wydawców.

✖ Przypisanie do konta – Steam, najpopularniejszy dziś onlajnowy sklep z grami, zaczynał jako platforma do uruchamiania Half-Life'a 2. Dziś, obok UPlaya, Origina i mniejszych serwisów służy wielu graczom jako prywatna biblioteka gier, które można co prawda zabrać ze sobą wszędzie, ale tylko jeśli będzie tam również klient Steama. To wokół zabezpieczeń antypirackich tych serwisów Denuvo Anti-Tamper roztacza obecnie swoje pole siłowe.

LEW LEON obnażony

Sekretne życie twórców gier

CZĘŚĆ 2

Ryczy i kolor(yz)uje: **Mac Abra**

W poprzedniej odsłonie tekstu opisałem swoje początki w firmie Leryx Longsoft. W drugiej części na chwilkę zrezygnuję z opisywania realiów życia w LL, a skupię się na grze, którą ta firma zadebiutowała. Z nią też wiąże się parę smakowitych ciekawostek.

Gatunek: zręcznościowo-logiczna
Data premiery: listopad 1996
Wydawca: CD Projekt
Cena w dniu premiery: 129 zł
Wymagania: DOS, 486-66, 8 MB RAM, CDx2
Soundtrack: skroc.pl/79355
Gameplay: skroc.pl/a72c0

Lwa Leona można oficjalnie zdefiniować jako zręcznościowy side-scroller czy kreskówkowy platformer z elementami gier logicznych. A w praktyce to zderzenie wielkich chęci i dużych ambicji twórców z bardzo niedużymi umiejętnościami i wiedzą.

Z motyką na słońce?

Nie zrozumcie mnie źle: **robiący Lwa nie byli dyletantami i amatorami**. Tworzący do niego muzykę Adam „Scorpik" Skorupa już wtedy był profesjonalistą. Graficy w sporej części to absolwenci ASP, programiści też mieli spore doświadczenie. Krótko mówiąc zawodowcy w swoim fachu. Tyle że generalnie nie mieliśmy żadnego doświadczenia w tworzeniu gier i tym samym wszystkiego musieliśmy uczyć się od podstaw, na swoich nader licznych błędach. W efekcie Lew Leon jest **wielką interaktywną kroniką naszych developerskich potknięć** oraz żmudnego opanowywania praw i reguł rządzących tworzeniem gier.

Z perspektywy czasu dwie rzeczy się w niej bronią: muzyka oraz intro i cutscenki, zrobione zresztą przez ludzi z zewnątrz, zawodowych animatorów. Choć w sumie cała ręcznie rysowana grafika i tła, następnie skanowane i przenoszone do kompów, też moim zdaniem dawały radę. Tyle że zrobiono je w low-resie (w czasie gdy standardem zaczynała być karta SVGA i rozdziałka rzędu 640 x 480). Czemu tak? Raz, żeby gra poszła na nawet przestarzałym sprzęcie i tym samym mogło ją kupić więcej ludzi. Dwa, że miała też być wersja na Amidze, która nie wyrabiała w grach więcej niż te plus minus 320 x 240. Amigowego portu w końcu nie stworzono, bo w międzyczasie komp przestał się liczyć na rynku, ale low-res pozostał (kulą u nogi). Do tego jakoś nie wpadliśmy, by sensownie zróżnicować (kolorystycznie choćby) kolejne poruszające się plany (a były trzy), więc w efekcie oprawa nie wygląda tak dobrze, jak by bez problemu mogła.

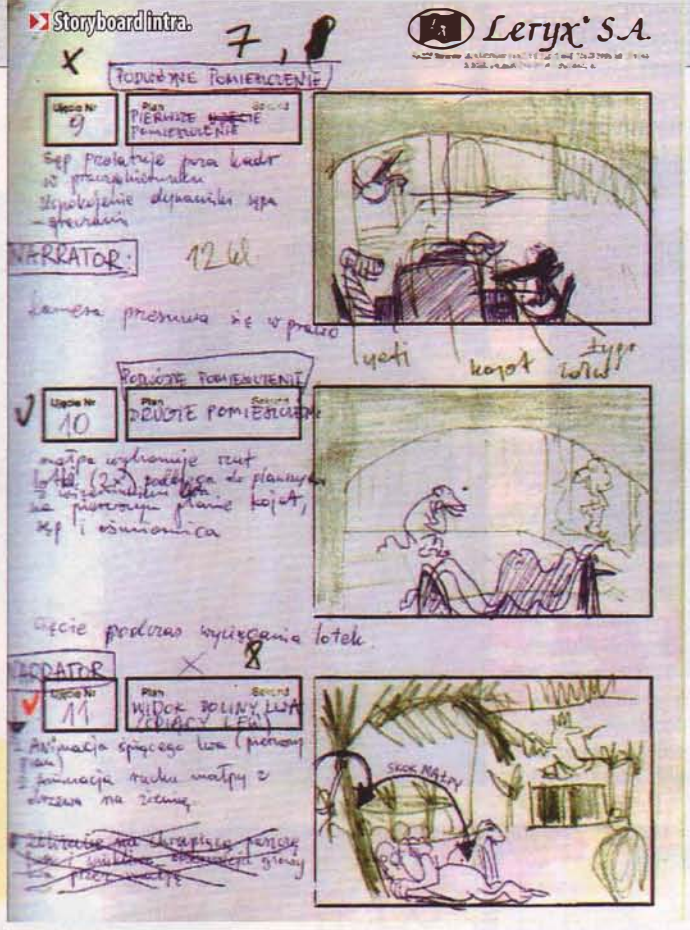
Jakże wyrafinowaną fabułę – tzn. jej zarys opowiedziany w intrze oraz większość zawartości cutscenek wymyślił wasz Samodzielny Scenarzysta, który zresztą pojawia się w otwierającym grę filmiku. A konkretniej, to w niesłusznie nienagrodzonej Oscarem (Leo(n) di Caprio, rozumiem cię!) roli... ryku lwa. Zwierz wkurzył się, bo spiskowcy ukradli mu koronę, którą podzielili na kawałki i poukrywali na całym Lwim Archipelagu. Leon zmuszony więc został do odwiedzenia wszystkich wysp, by odzyskać insygnia władzy (w sumie 12 różnych lokacji). Doceńcie subtelne rymy tu i tam w tekście intra **skroc.pl/a2542**.

Wielka improwizacja

Scenariusz powstał w dość kuriozalny sposób: reżyser gry, a jednocześnie jeden z szefów LL, rozpisał konkurs wśród całej ekipy na „rozrysowanie" poszczególnych etapów – tzn. gdzie się będą dziać, jakie elementy w nich wystąpią itd. A potem powybierał te, które spodobały mu się najbardziej, plus jakieś ciekawe pomysły z tych odrzuconych, czasem miksował dwa projekty w jeden scenariusz itd. (Ten jest w 100% mój **skroc.pl/869fa**). Z jednej strony wprawdzie zapewniło to grze sporą różnorodność i masę fajnych smaczków (jak choćby najrozmaitsze animacje znudzenia i śmierci Leona), ale z drugiej sprawiło, że jako całość wszystko jest takie generalnie... niespójne. Reżyser nie pomyślał, by to jakoś ujednolicić, narzucić scenarzystom obowiązujące w całej grze schematy. W efekcie **każdy z leveli jest jakby oddzielną minigrą z własnymi regułami**. Na niektórych zwierzaki są więc pokazane realistycznie (np. biegające pantery), na innych mamy uzbrojone koty-ninja w habitach(?), inaczej wygląda sterowanie itd., itp. Dodajmy do tego ewidentne usterki i niedoróbki silnika (np. nagminne problemy z rzeczą tak podstawową jak wykrywanie kolizji czy przydługawe sekwencje animacji – skoku, ataku itd. – których nie można było przerwać żadną akcją). Plus koszmarny system savepointów. A na deser dorzućmy rzecz fundamentalną: **nieprzemyślenie, do kogo właściwie jest adresowana gra**(*). Teoretycznie Leon miał być dla małych dzieci, ale w praktyce poziom trudności był niekiedy iście hardkorowy (kto nie płakał/klął przy etapach podwodnych, no kto?!). Dziś niejeden nastoletni gamer przyzwyczajony do

Kolorowanka

W trakcie prac nad Lwem zostałem zaprzęgnięty do kolorowania klatek animacji. I podobało mi się to zajęcie, a za zgodą grafików dorzucałem tu i tam dodatkowe smaczki. Nie, żadne tam „ukryte w grafie penisy", na to nie wpadłem (sami widzicie, jak niewiele o robieniu gier wtedy wiedziałem :)). Po prostu różne efekty graficzne, dzięki którym całość wyglądała ładniej.



Są tu aż trzy kolejne animowane plany. Widzicie je? No właśnie...

Nieśmiertelna i agresywna ryba młot pojawiała się, gdy zabijałeś rybę nadymkę. Ale to akurat nie był efekt błędu w kodzie, tylko zaplanowana kara. :)

tego, że gra robi wszystko, by ułatwić mu życie, odbiłby się od Leona z krzykiem zgrozy, a co dopiero będący faktycznym targetem 5-9-latek...

Czy tego wszystkiego nie widzieliśmy? Ech, matka zawsze przecież uważa swe dziecko za najpiękniejsze i bez wad. A czy beta-testerzy tego nie widzieli? Pomijając, że było ich zaledwie kilku (a konkretniej były nimi dzieci ludzi z Leryksa), to nie grali w LL za wiele. Choć wystarczająco długo, by jedno z nich wpędziło w panikę całą ekipę, gdy odkryło, że można któryś z leveli przejść zupełnie inną (dużo krótszą) trasą, niż planowaliśmy. Za-

Wiele ambicji i dobrych chęci, bardzo mało doświadczenia.

owocowało to gorączkowymi poprawkami, bo termin wysłania gry do tłoczni zbliżał się wielkimi krokami. Błąd udało się załatać postawieniem w kluczowym miejscu przeszkody, która blokowała alternatywną drogę. (Choć i tak przeoczono drugi tego rodzaju babol, w etapie „Egipskie ciemności"). Ale że ogólnie dzieciaki grę chwaliły i grały bez przymusu, to byliśmy pełni optymizmu.

Leon i zawodowcy

Lecz co tam bezkrytyczne małolaty, poczytajmy dla odmiany opinie zawodowców z prasy branżowej. Secret Service (wtedy jako New S Service): „Spodoba się wszystkim miłośnikom platformówek". Ocena – ehem – 90%. Gambler – „grafika Lwa to przykład majstersztyku" wycenił swe wrażenia na 88%. Na ich tle Świat Gier Komputerowych wręcz grę zmiażdżył, dając mizerne 80%. Ale żeby nie było nam przykro, osłodził ową gorycz, mianując Lwa „najlepszą polską grą, jaka dotychczas ukazała się na rynku". A jak z oceną w CDA? Wprawdzie opublikowaliśmy aż dwie zapowiedzi LL i długą solucję, ale recenzji tej gry w Ekszynie nie znalazłem. Dziwne.

Czyli co, mamy wielki sukces? Sądząc z tych recenzji – **w Polsce gra cieszyła się światową sławą**. Ale recenzenci zza granicy RP widzieli ją jakoś tak inaczej, np. „Pomyśl o grze w rodzaju Disneyowskiego »Króla Lwa« i odejmij dobrą kreskę oraz wciągający gameplay. Co pozostaje? Miszmasz amatorskiej grafiki, nudnych leveli i powtarzalnej rozgrywki. Jeśli lubisz utrzymane w konwencji filmu animowanego platformówki, lepiej w to nie graj". Ciekawe, za czyje pieniądze i na czyj rozkaz ci zawodowi hejterzy tak furiacko atakowali tę arcypolską grę?! Tym niemniej średnia ocen tamtejszych graczy w necie nie była zła – przyzwoite 6,4/10.

Bamboleo(n)!

Praca nad Lwem przebiegała (przynajmniej dla mnie) lekko i przyjemnie, a **przy milionie swych niedoróbek gra nadal ma w sobie jakąś radosną „lekkość bytu"**. Budzi mój uśmiech (i to nie politowania), gdy sobie teraz oglądam na YT gameplaye. Ukończenie prac nad Leonem wspominam zresztą tym milej, że w nagrodę dostaliśmy bardzo konkretne podwyżki pensji (rzędu 50-80%, w zależności od zasług i „widzimisiów" szefów). Co prawda były w zamian za obiecywane w angażach procenty od zysków ze sprzedaży gry, ale nie będę tu narzekał, bo dostałem 70%. A jeśli o sprzedaż idzie, to w jednym z wywiadów szef Longsoftu stwierdził, że **zakupiono ok. 60 tysięcy egzemplarzy Lwa**. Jeśli nie ściemniał, można mówić o przyzwoitym sukcesie komercyjnym. W końcu 20 lat później, w zupełnie innych czasach i realiach, CDP (swoją drogą ówczesny wydawca Lwa) chwali się, że w Polsce sprzedano 375 000 egz. ostatniego Wiedźmina. No, co? :)

PS: Na pytania dociekliwych dzieciaków – a dlaczego tego „dobrego władcę" nienawidzą niemal wszystkie stwory w grze (bo przeciw niemu spiskują, a potem ciągle chcą go zabić) i dlaczego w „pozbawionej przemocy grze dla każdego" Leon chlasta swoich oponentów wielkim nożem, strzela do nich, rozbija na kawałki itd. – mam jako scenarzysta celną odpowiedź, a lekcje odrobione?! CDA

(*) W manualu opisałem, że jest „nietrudną grą (...) dla każdego w wieku 5 99 lat, osoby powyżej 99 mogą grać tylko pod kontrolą swoich rodziców". Cała instrukcja bazuje zresztą na podobnych sucharach, włącznie z historyjką wprowadzającą, czyli pamiętnikiem Leona. Ech, gdzie te czasy, gdy nawet do zręcznościowej gry wypadało dołożyć solidną książeczkę... I komu to przeszkadzało?

Lew Leon wyszedł na Zachodzie wydany przez Flair Software, które eksponowało go na swoim stoisku na targach ECTS w Londynie w 1996. Ale kariery tam – tzn. ogólnie, a nie tylko na targach – nie zrobił. Ta kwaśna mina Lwa na angielskiej okładce jest zresztą dość wymowna... i prorocza.

The Incredible Leon

Leon powrócił w stworzonej już po moim odejściu z Longsoftu gierce Zagadki Lwa Leona (1998), bazującej na idei bardzo popularnej w swoim czasie gry logicznej The Incredible Machines. ZLL była produkcją bardziej przemyślaną i dopracowaną niż pierwowzór (pomijając zupełnie wzięte z d..., fatalne fabularnie i wizualnie zakończenie).

skroc.pl/1206a

NA LUZIE

Dział współtworzony przez czytelników

naluzie@cdaction.pl

MYŚL MIESIĄCA

Najnowsze badania dowodzą, że wszyscy, z którymi się nie zgadzacie, są bardzo, bardzo głupi.

Rzyciowe historie

■ Mój ojciec ma denerwujący nawyk prawienia mi umoralniających opowieści typu co się powinno robić, czego nie wypada itp. oraz przytaczania historii ze swojej młodości. Jako że obecnie mam 20 lat i do tej pory nie miałem dziewczyny, na tapecie jest właśnie temat jej zdobycia. Jak powtarza mój ojciec: „Aby zdobyć i utrzymać przy sobie kobietę, należy posiadać jedną z następujących rzeczy: seks, władzę lub pieniądze". Ponieważ nie miałem najlepszego nastroju i ogólnie byłem rozdrażniony jego nawykiem wtykania nosa w nie swoje sprawy, spytałem ojca, czym on skusił mamę, ponieważ władzy szczególnej nie ma, a pieniędzmi nie szasta na prawo i lewo. Zapytałem go więc, czyżby był taką seksmaszyną? I w tym momencie z sąsiedniego pokoju dobiega głos mamy: „Ten punkt również możesz wykreślić". Ryknąłem śmiechem, tata koparą w dół chyba przebił się do sąsiada piętro niżej i dosłownie zaniemówił. Od tej pory minęły ze trzy tygodnie, tata wprawdzie wciąż nas poucza, jednak na temat kobiet i zdobywania ich się nie wypowiada.

■ Leżymy z moim przyszłym na łóżku. Nastrój boski. Kominek, świece.... Całujemy się, robi się intymnie i chcąc podtrzymać ten nastrój oraz zmusić przyszłego do jakiegoś głębszego wyznania, pytam:

Co lubisz najbardziej?

Na co przyszły odpowiada natychmiast:

– Pizzę.

■ Miałam bardzo zły dzień, byłam załamana, bo akurat wszystkie moje starania i plany spełzały na niczym. Na koniec tego dnia siedzę sobie na toalecie bo jeszcze zatwardzenie mnie dopadło – i bliska płaczu myślę sobie: „Nic mi w życiu nie wychodzi! Nawet g*wno!". Ta myśl rozbawiła mnie tak bardzo, że z łazienki wyszłam zapłakana, ale ze śmiechu.

■ Ostatnio miałam mieć wywiadówkę i jako że mama tym razem nie mogła iść, powiedziała tacie, żeby on się wybrał. O 16 wyszedł, bo o 16:30 miała zacząć się wywiadówka. Po jakimś czasie zadzwonił do mamy i wywiązał się taki dialog:

– Naszą córkę chyba wyrzucili ze szkoły.

– Jak to, przecież nie wagaruje, dobrze się uczy, o co chodzi?!

– No nie wiem, wychowawczyni powiedziała, że Sylwia nie chodzi do tej szkoły.

– Aha... A powiedz mi jeszcze, do której szkoły pojechałeś?

– No do gimnazjum na ul. *******.

Idioto, twoja córka chodzi od dwóch lat do technikum!

Tata wrócił speszony do domu, bo na wywiadówkę do obecnej szkoły nie zdążył, i miałam dodatkowych kilka dni na poprawę niektórych ocen.

■ Historia ta zdarzyła się około pięciu lat temu, gdy moja młodsza siostra chodziła jeszcze do przedszkola. Pewnego dnia, gdy nasza mama w godzinach popołudniowych chciała zabrać ją do domu, pani wychowawczyni poprosiła o rozmowę. Jak się okazało, przedszkole odwiedziła pani psycholog, która zadawała dzieciom pytania, w skrócie po to, żeby sprawdzić, czy wszystko z nimi w porządku. Na jednym z takich pytań poległa moja siostra i tego też miała dotyczyć rozmowa mojej rodzicielki z zatroskaną panią wychowawczynią. Otóż moja błyskotliwa siostra na pytanie „jaki kolor ma śnieg?" z radością odpowiedziała „niebieski!". W drodze do domu mama zadała to samo pytanie siostrze; tym razem jednak odpowiedziała poprawnie. Zmieszana rodzicielka zapytała, jak to możliwe, że pani psycholog usłyszała inną odpowiedź. Wesoła pięciolatka odpowiedziała: „Myślałam, że skoro zadają mi głupie pytania, to moja odpowiedź też powinna być głupia".

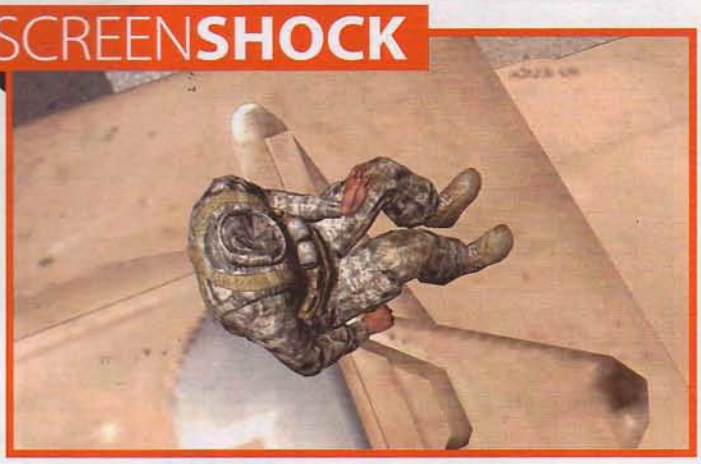
■ Na mikołajki od najlepszej przyjaciółki dostałam perfumy. Od babci małe ręczniczki i perfumy. Od taty żel do mycia. Od cioci dwa szampony i odżywkę. Od mamy zestaw do pielęgnacji ciała. Od brata kolejny zestaw pielęgnacyjny i jakieś żele. Nie wiem, czy to jakaś sugestia jest... No przecież ja się myję, ludzie!

■ Gdy miałam cztery latka, urodził się mój brat. Przy rodzinnym spotkaniu ciocia zapytała mnie, czy chcę być już duża. Ja odpowiedziałam, że nie, bo urosną mi cycki i będę musiała karmić mojego brata. Nie wiem, skąd wzięłam ten tekst, ale do dzisiaj ciocia mi to wypomina. PS: Nie, nie urosły.

■ Właśnie wróciłam ze sklepu. Kasjerka poprosiła mnie o dowód osobisty. Nie, nie kupowałam alkoholu ani papierosów. Zapałki. Chciałam kupić zapałki.

■ Przez 20 minut trzymałam na włosach krem do depilacji zamiast maski regenerującej. Teraz wertuję Allegro w poszukiwaniu peruki. PS: Czytajcie opakowania przed użyciem!

SCREENSHOCK



Nadesłał: Jan Seremak

Nie da sie powiedzieć, że sie nie lubili, ale ilekroć mijali sie na ulicy w wietrzny dzień, zaczeski ożywały i syczały na siebie niczym owłosione kobry.

Błażej Wiśniewski

ENGLISH corner

- **For Sale: Parachute. Only used once, never opened.**
- **What do you call people who are afraid of Santa Claus? Claustrophobic.**
- **Why did the bee get married? Because he found his honey.**
- **If anything is possible, is it possible for something to be impossible?**
- **I am on a seafood diet. Every time I see food, I eat it.**
- **What do prisoners use to call each other? Cell phones.**
- **Your gene pool could use a little chlorine.**

© Marek Lenc

CD-Action inside

Z okazji urodzin troszkę mniej lub bardziej „insajderskich" tekstów prosto znad naszych biurek.

Papkin oraz Darth Malak, zwany też Darth Abra.

- CormaC: Już wiem jak się robi kabanosy! Trzeba zostawić parówkę w lodówce na jakiś miesiąc. *(Chwila namysłu).* Chyba nie będę tego jadł.

- Mac Abra *(podejrzliwie patrząc na kawałek tynku, który znalazł na klawiaturze):* Skąd to u diabła... *(spojrzenie w górę, po czym radosne)* ...O! W końcu coś na mnie poleciało!

- Rozgorzała dyskusja na temat seriali, zeszło na te polskie, ktoś rzucił coś o „kolejnym sezonie »Rancza«", co zdziwiło MQca: „nie wiedziałem, że »Ranczo« ma sezony". Ktoś odparł, że „Moda na sukces" też ma sezony... Zapadła na moment cisza, a całość podsumował gem: „»Moda« już dawno nie ma sezonów, ona ma pokolenia".

- Papkin, wspominając dawne dzieje: Kiedyś parę miesięcy pracowałem w takim dziwnym magazynie, smarując części zamienne...
Allor *(zaciekawiony):* Ale w jakim magazynie?
enki: W magazynie CD-Action.

- Po wielu ciepłych dniach nagle wzimie sypnęło śniegiem. Do redakcji wchodzi zmarznięty i osypany białym puchem Papkin, co dało powód do krótkiej dyskusji na temat pogody. W pewnym momencie CormaC mówi do Papkina:
– Czy ten śnieg...?
Papkin chyba miał laga, bo wyraźnie zdezorientowany przerywa:
Gdzie?!
CormaC zimnym nomen omen – tonem:
– Ten na dworze...

- Berlin: Wziąłbym z miesiąc urlopu...
Mac Abra: Aż miesiąc naraz?! Hm, taki długi urlop to najlepiej wziąć wtedy, gdy mamy martwy sezon.
Berlin: A kiedy jest w CDA martwy sezon?
Mac Abra: Nigdy.

- Mac Abra *(wściekły):* Jasssna cholera!!! Znów mi się InCopy zwiesiło! Szlag może trafić! Trzeci zwis w pięć minut!!!
CormaC: W twoim wieku musisz się już z tym liczyć.

- Po paru dniach intensywnego testowania sprzętu czytający newsy w necie Allor nagle mówi: „a słyszeliście, co przed chwilą podała agencja Routera?".

- Smuggler *(wkurzony):* Nikt, nigdy w całym je***** PRL-u przez 30 lat nie powiedział po finale „Czterech pancernych": „Ale dlaczego nie wiemy nic o dalszych losach Czereśniaka? Zakończenie jest do dupy!". Nikt!!! Ale wszyscy się czepiają Mass Effecta 3, że w finale nie było nic o dalszych losach tej czy innej postaci!

- Smuggler strzela (celnie) w potylicę piszącego na kompie Allora z gumki recepturki.
Allor: What the fuck?!
Smuggler: Headshot!

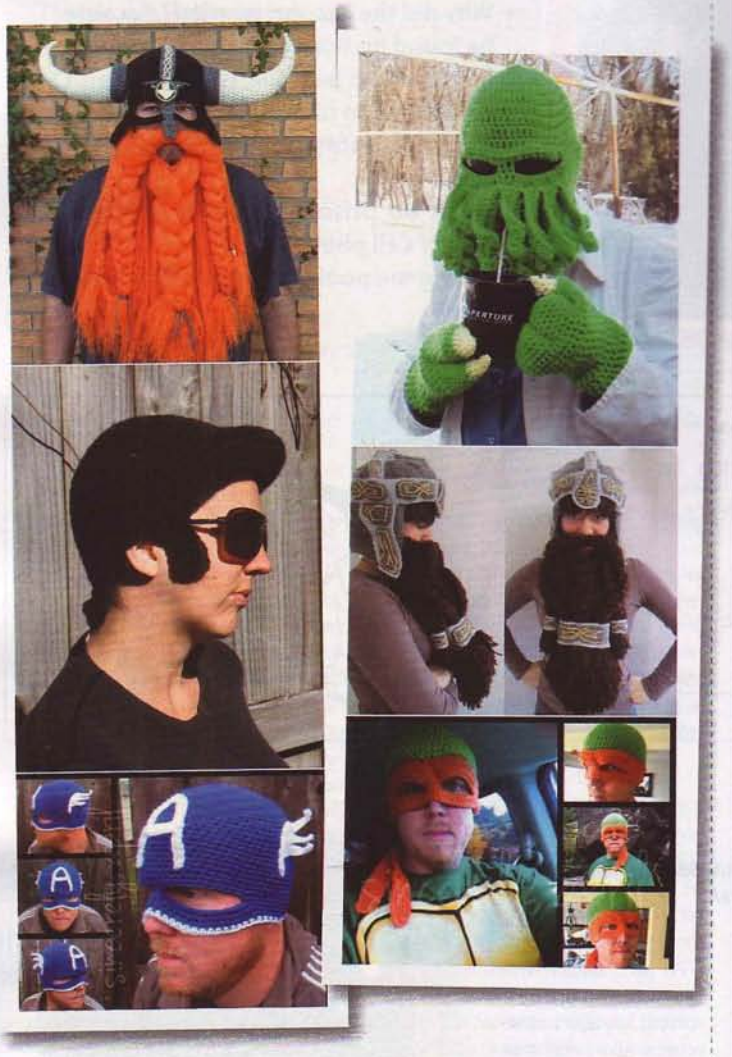
- Smuggler i CormaC kłócą się o brzmienie jednego zdania w Smugglerowskim tekście, które według CormaCa jest niewystarczająco precyzyjne. Po pięciu minutach osiągają porozumienie i poprawiają je.
Smuggler *(zjadliwie):* Kurczę, ty jesteś jak socjalizm. Bohatersko walczysz z problemami, które sam stwarzasz.

- Mac Abra (pogryzając marchewkę(*))
– What's up, doc?
(*) Dieta, psiakrew – McA.

- Allor *(wpatrzony w smartfon):* To kiedy ja mam pociąg...?
Smuggler: Gdy masz rurę?

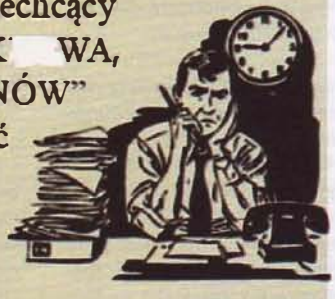
- Komputer Speranzy wpada w wibrację, z obudowy wydobywa się nieprzyjemne rzężenie.
Magda: Uwaga... *(precyzyjny cios dłonią, komp przestaje brzęczeć)*
MQc: Speranza jest lepsza w naprawianiu kompa od admina, bo jeszcze nigdy żadnego nie zepsuła.

BĄDŹMY **KREATYWNI**...
kupując sobie zimową czapkę



OBRAZEK NUMERU

Codziennie w pracy boję się, że to będzie właśnie ten dzień, kiedy niechcący krzyknę na głos „K WA, BANDA KRETYNÓW" zamiast powiedzieć to w myślach.



Gameplay

- Komputerową mysz wynalazł w 1963 Douglas Engelbart (1925-2013). Paradoksem jest, że nie zbił na tym majątku, gdyż urządzenie to stało się popularne dopiero po wygaśnięciu patentu chroniącego pomysł. Douglas zresztą był zawsze niezadowolony z tego, że sprzęt ochrzczono mianem „myszy".

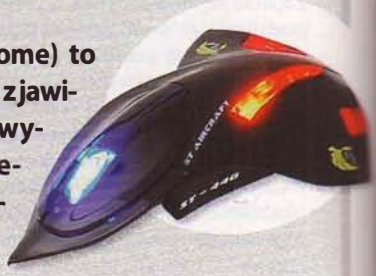
- Pierwsza mysz optyczna została stworzona już w 1980 roku, ale „pod strzechy" trafiła 20 lat później (wcześniej kosztowała majątek). Do tego czasu używaliśmy mechanicznych myszek „kulkowych". Starsi doskonale pamiętają zapewne czyszczenie rolek, w których osadzona była owa kulka, z brudu i sfilcowanego kurzu. Znajomy sprzedawca wspominał nawet klienta, który przyszedł kiedyś kupić „filcowy pokrowiec na rolkę", bo mu się jeden przy wyjmowaniu kulki uszkodził...

- Dlaczego kursor myszy (zwany pierwotnie „bugiem", czyli „robakiem") jest skośny? To pozostałość z czasów, kiedy piksele na ekranie były tak duże, że pochylony w lewo kursor był na ich tle lepiej widoczny.

- Wiecie, co to mickey? To jednostka określająca przemieszczenie komputerowej myszy, odpowiadająca mniej więcej 1/200 cala, czyli ok. 0,127 mm. Jeden „miki" to najmniejsza dająca się odnotować odległość, na jaką da się przesunąć mysz. Nazwa pochodzi oczywiście od imienia najpopularniejszej myszki na świecie.

- W 2008 roku Logitech świętował wyprodukowanie miliardowej (!) myszy.

- MRS (Mouse Rage Syndrome) to dostrzeżone przez naukę zjawisko polegające na wyładowywaniu agresji na komputerowej myszce przez użytkownika komputera.



Z czego śmialiśmy się 10 lat temu?

Fragment NL 04/2006

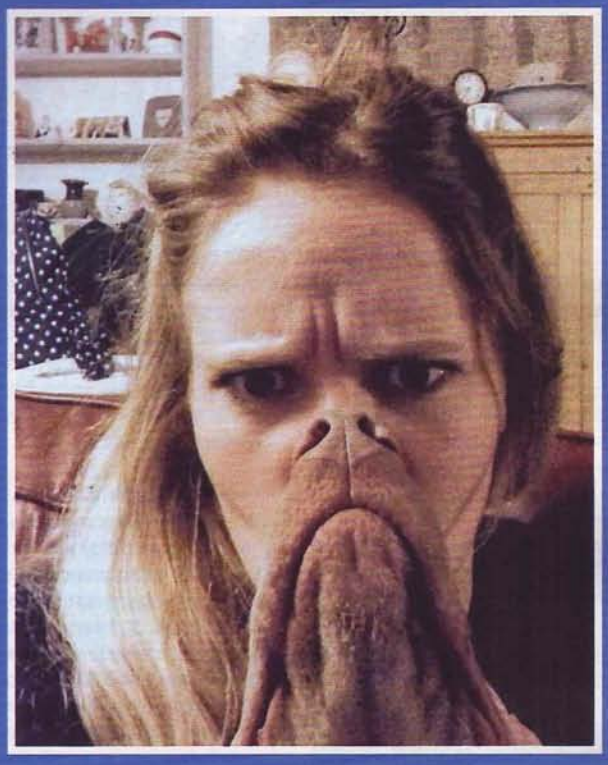
Psie cytaty

- Dla psa jego pan jest Napoleonem. Stąd się bierze nieustająca popularność psów. – *Aldous Huxley*
- Pies może nauczyć małego chłopca wierności, wytrwałości oraz tego, żeby przed snem zakręcić się trzy razy w miejscu. – *Robert Benchley*
- Czy zdarzyło ci się wejść do jakiegoś pokoju i zapomnieć, po co tam poszedłeś? Wydaje mi się, że w ten właśnie sposób upływa całe życie psa. – *Sue Murphy*
- Pogardzam ludźmi trzymającymi psy. Są to tchórze, którzy nie mają odwagi, by samemu gryźć ludzi. – *August Strindberg*
- Zastanawiam się, czy inne psy uważają pudle za członków dziwacznej sekty religijnej. *Rita Rudner*
- Nie bierz uwielbienia swojego psa za ostateczny dowód na to, że jesteś super. *Ann Landers*
- Kobiety i koty zawsze będą robić to, co chcą, a mężczyźni i psy powinni się zrelaksować i oswajać z tą myślą. – *Robert A. Heinlein*
- Aby mieć właściwe spojrzenie na własną pozycję w życiu, człowiek powinien posiadać psa, który będzie go uwielbiał, i kota, który będzie go ignorował. – *Derek Bruce*
- Na świecie nie ma lepszego psychiatry od szczeniaka liżącego cię po twarzy. *Edward Abbey*
- Za pieniądze możesz kupić psa, ale nie machanie jego ogona. – *Anonim*
- Pies jest jedynym stworzeniem na ziemi, które kocha cię więcej niż siebie samego. – *Josh Billings*
- Jeśli pies spojrzy na ciebie i nie chce podejść, powinieneś dokładnie przyjrzeć się swojemu sumieniu. – *Woodrow Wilson*
- Człowiek to psie wyobrażenie boga. – *Holbrook Jackson*
- Jeśli w niebie nie ma psów, to chcę pójść tam, gdzie po śmierci idą one. – *Anonim*
- Mylić się jest rzeczą ludzką, wybaczać – psią. – *Anonim*

Paczka sucharów

- Siema! Nadal pracujesz w straży pożarnej?
  Już nie. Zwolnili, bo wszystko oblewałem.
- Janusza zwolniono z pracy w banku. Zamiast skupić się na liczeniu banknotów rozmieniał się na drobne.
- – Jak nazywa się ćwicząca czarownica?
  – Baba joga.
- Najgorsza kara dla aresztowanej kobiety: „Masz prawo zachować milczenie".
- Slash – gitarzysta tak genialny, że dostał własny klawisz na klawiaturze.
- Na co Bond chodzi do kina?
  – Na „Listy do M.".
- – Jak wabi się kot złomiarza?
  Puszek.
- Byłem w sklepie „Wszystko po 4 zł". Cholerni oszuści. Wziąłem wszystko i zapłaciłem 7156 zł.
- „Jestem najczystszą formą człowieka. Przecież człowiek jest tym, co je" pomyślał ludożerca.
- Dobra walka bokserska to taka, po której jesteś w stanie odróżnić zawodników tylko po spodenkach.
- Janusz pracował w masarni. Z początku stał sobie z boczku, pod ścianą, dopóki wszystko się nie pokiełbasiło.
- Trójkąt Bermudzki. Komputer, tapczan, lodówka. Tylu facetów już w nim zaginęło.
- W Krakowie mają zanieczyszczone powietrze, wszystko przez te ekologiczne tramwaje. To wyprodukowanie prądu do ich zasilania tak zanieczyszcza atmosferę.
- – Jaki lekarz jest w Holandii najpopularniejszy?
  – Psychiatra, bo dużą część Holendrów żyje w depresji.
- Opowiedzieć ci kawał o Eurowizji?
  – Ten z brodą?
- Najlepszy domowy sposób na problemy ze wzrokiem to oczy-hehe-wiście SamoOkaLeczenie.
- – Moja żona krótko mnie trzyma.
  – Szczęściarzu! Moja mnie już 30 lat...
- W Korei Północnej będzie wolny internet. Zastąpi ten obecny, powolniejszy.
- Dobrze, że dziś jest piątek, a nie jutro, jak wczoraj.

OCZOM NIE WIERZĘ...



REDAKCYJNE LEKTURY

akademia.cdaction.pl

Wszyscy doskonale znają „Pilotów purpurowego zmierzchu" – bestsellerową powieść Jerzego Poprawy, dzięki której otarłszy się o literacką Nagrodę Nobla, znalazł się w ścisłej światowej czołówce twórców science fiction. Jednak tylko najwierniejsi i najbardziej wnikliwi fani CDA wiedzą, że Mac Abra nie jest jedynym autorem książek w redakcji. Oto książki reszty ekipy:

- „Jak pozostać energicznym i żywiołowym mimo młodego wieku" – enki
- „Przez kopertę do wielkiej kariery" MQc (autobiografia)
- „Nerdorado" – 9kier o wadach i zaletach pracy w redakcji CDA
- „Jestem na nie" Berlin
- „Bajki dla małych dzieci" – Ghost fachowo o Star Wars
- „Fotorealistyczne szkice w weekend" poradnik Marka Lenca
- „Screenów dzisiaj nie będzie! Poradnik dla asertywnych" Allor
- „Sztuka przetrwania" wszystkie przypadki młodego Papkina
- „Elvis żyje!" – książka, w której Smuggler ujawnia swoją tożsamość *RIP*

Chwila refleksji

Wszyscy mamy po dwa życia. To drugie zaczynasz, gdy uzmysławiasz sobie, że masz tylko jedno.

[Tom Hiddleston]

Wykorzystano materiały z serwisów www.joemonster.org, www.bash.org.pl, www.9gag.com, www.mistrzowie.org, www.demotywatory.pl, www.kwejk.pl, www.piekielni.pl, pmg.soup.io, nonsensopedia.wikia.com, teksty.jeja.pl, theoatmeal.com, www.bezuzyteczna.pl... i wielu, wielu innych. Dzięki!

AI lepsze w Go

Ludzie przestali się liczyć w szachach, gdy w 1997 roku DeepBlue wygrał mecz z Kasparowem. Ale złożoność szachów to „tylko" 10^{123}, podczas gdy Go – 10^{360}. Zwykły komputer sobie z tym nie poradzi, ale AI od Google'a właśnie pokonała mistrza Europy. W skrócie – bo ma lepszą intuicję.

www.deepmind.com

3D jest martwe

Zarówno LG, jak i Samsung w nowych TV albo całkiem zrezygnują z 3D, albo będzie ono dostępne jako opcja w najdroższych modelach. Tak czy inaczej okulary odchodzą do lamusa, a ich miejsce – najpewniej – zajmą gogle. Bo VR chcą mieć teraz wszyscy, oby z lepszym skutkiem.

www.lg.com | www.samsung.

PlayStation VR na jesieni

Premiera trzeciej poważnej platformy odbędzie się dopiero w drugiej połowie roku, najpewniej na jesieni. Niestety nadal nie wiadomo nic pewnego o cenie, w każdym razie nie licząc pewnego czeskiego sklepu, który (na chwilę) uruchomił przedsprzedaż za 2000 zł. Ale już jej nie ma.

www.playstation.com

Najbardziej awaryjne HDD produkuje...

Według firmy Backblaze, która działa na rynku chmur danych, tytuł ten dzierży obecnie WD. W poprzednim raporcie najgorszy wynik uzyskały dyski Seagate, ale wycofano już z użycia wszystkie modele ST3000DM001, a ich miejsce zajęły takie o pojemnościach 4 i 6 TB.

www.backblaze.com

Jest już Vulkan,
tylko co z tego wynika?

Sony w PlayStation ma GNM, Apple w iPhone'ach (i Macach) Metal, w pecetach z Windowsem 10 (i na XBO) za chwilę pojawią się pierwsze gry z DirectX 12. Na pozostałych urządzeniach, z Linuksami i Androidami włącznie, jeszcze do niedawna nie było jednak żadnego niskopoziomowego API, które umożliwiałoby twórcom gier równie bezpośredni dostęp do funkcji kart graficznych co na konsolach.

Oczywiście na Androidzie i Linuksach jest OpenGL, ale w nim, podobnie jak we wcześniejszych wersjach DirectX, bardzo dużo zależy od sterowników(*). Stąd na przykład bierze się słabsza wydajność Radeonów w komputerach z wolniejszymi procesorami (w porównaniu do podobnie wycenianych i równie szybkich na mocnych CPU Intela kart graficznych Nvidii) – AMD znacznie gorzej radzi sobie z optymalizacją sterownika i jej GPU pełnię możliwości pokazują dopiero z bardzo szybkimi procesorami. Efektem dotychczasowego podejścia jest także w pewnym stopniu niewielka liczba wymagających gier na Linuksie – bo nawet Nvidia znacznie bardziej przykłada się do swoich sterowników dla Windowsa niż dla innych systemów, a z AMD to już w ogóle jest (z punktu widzenia linuksowego gracza) tragedia.

Na to wszystko pomóc ma Vulkan. Podobnie jak DirectX 12 sprawia on, że rola sterownika ulega bardzo dużemu ograniczeniu, a programiści zyskują niemalże bezpośredni dostęp do funkcji kart graficznych. Nie będą więc już tak bardzo zależni od AMD i Nvidii, a i samo stworzenie sterowników dla nowych GPU stanie się znacznie łatwiejsze. W dodatku Vulkan dostępny jest nie tylko na Windowsie 10, ale również 7 i 8 oraz Linuksach i Androidach, a zatem jego wykorzystanie znacząco ułatwi tworzenie gier, które będą obecne na wielu platformach. Super?

Pierwsze dema technologiczne stosujące Vulkana faktycznie robią wrażenie. Zwłaszcza to przygotowane przez Epica dla najnowszego Samsunga Galaxy (do zobaczenia tutaj: youtu.be/FnKu7MLB7vQ). Niestety, lista gier, o których już wiadomo, że będą korzystały z nowego API, jak dotąd zawiera tylko jedną pozycję: The Talos Principle. Produkcja Croteamu jest nawet dostępna w wersji beta, a co ciekawe, dodanie wsparcia trwało – ponoć – zaledwie kilka minut. Efekty są jednak słabe, bo Vulkan okazuje się wprawdzie nieco szybszy od OpenGL, ale nadal zauważalnie wolniejszy od DirectX 11. Tak, 11 do 12 na razie nikt go jeszcze w żadnej grze nie porównał, ale trudno oczekiwać, by efekty były lepsze.

Do tego warto sobie zdawać sprawę z faktu, że o ile znacznie mniej roboty będą mieli programiści sterowników w Nvidii i AMD, o tyle przybędzie jej twórcom gier i silników graficznych. Cóż, liczba dużych premier, które miały problemy, jest niestety dość długa, a to nie nastraja zbyt optymistycznie... Podobnie jak fakt, że choć zarówno twórcy Unity, jak i Unreal Engine'u zapowiedzieli dodanie wsparcia dla Vulkana, na razie w publicznie dostępnych harmonogramach występuje ono jedynie w Unity – tyle że w gałęzi Research, z której DirectX 12 wyjdzie (bo jeszcze tego nie zrobił) po jakichś dwóch latach... Dlatego choć takie Valve (i – co znamienne – tylko ono...) buńczucznie ogłosiło, że obecnie tworzenie gier w DirectX 12 nie ma już sensu, nikt przy zdrowych zmysłach (i ograniczonym budżecie) nie rzuci się teraz na Vulkana, bo będzie musiał wszystko robić sam. A w nagrodę będzie mu łatwiej dotrzeć do graczy linuksowych, którzy nawet na Steamie (nawet, bo przecież SteamOS to także Linux, i to taki, co to miał zdetronizować Dziesiątkę) stanowią mniej niż 1%... W porównaniu do ponad 35%, jakie ma już teraz najnowsza wersja Windowsa. Oczywiście jest jeszcze Android, ale nikt nie będzie tworzył gry, która będzie wyciskała ostatnie soki z XBO i pecetów, a jednocześnie pójdzie na smartfonie.

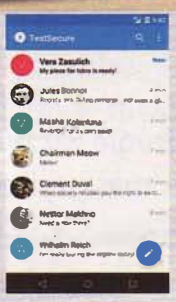
Oczywiście trudno już w tej chwili przesądzać, jaka przyszłość czeka Vulkana. Ale jeśli miałbym zgadywać, to podzieli on los OpenGL i na dobre zadomowi się jedynie na Androidzie.

(*) Różnicę można pokazać na przykład na zaparzaniu kawy: w DX11 i wcześniejszych oraz w OpenGL naciskasz przycisk na ekspresie i dostajesz kubek lecącej kawy. W razie braku wody czy ziaren dostajesz o tym stosowną informację, reszta cię nieinteresuje. W DX12 i Vulcanie ekspresu niema, chyba że go sobie sam zrobisz lub u kogoś zamówisz. Teoretycznie masz większą kontrolę, ale czas potrzebny, by osiągnąć dobry rezultat, będzie znacznie dłuższy. Chyba że skorzystasz z gotowców, czyli ekspresów stworzonych przez twórców silników w rodzaju Unity i Unreal Engine, którzy będą musieli przejąć część zadań dotychczas leżących po stronie AMD i Nvidii. Gdzie więc rewolucja? W tym, że jeśli zapragniesz zaparzyć całe morze kawy, możesz otworzyć całą jej fabrykę, która będzie efektywniejsza niż wykorzystanie gotowych ekspresów.

www.vulkan.org

Mobilne

MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE



Signal Private Messenger

Komunikator dla ludzi, którzy mają coś do ukrycia albo po prostu paranoję na punkcie bezpieczeństwa. Jest openso urce'owy, zapewnia szyfrowaną komunikację zarówno dla par użytkowników, jak i całych ich grup. Twórcy podkreślają, że serwer odpowiadający za obsługę komunikatora nie ma dostępu do treści rozmów i do plików przesyłanych za pośrednictwem aplikacji.

Cena: darmowa
Platformy: Android, iOS

Orfox: Tor Browser

Klient sieci Tor. Wciąż w fazie beta, więc spodziewajcie się, że nie zawsze będzie działał. A jak będzie działał, to zauważalnie wolniej od dowolnej innej przeglądarki – całość komunikacji odbywa się tu poprzez węzły sieci, której celem jest zapewnienie anonimowości użytkownika. Niby Tora da się złamać, ale wymaga to tyle zachodu, że jak nie jesteś bossem mafii, to nic ci nie grozi.

Cena: darmowe
Platforma: Android

MSQRD

Aplikacja, która umożliwia nakładanie różnego rodzaju filtrów/masek na twarze w czasie rzeczywistym. Działa bardzo fajnie, pozwala np. zamienić się w babcię czy postać z Minecrafta. Foty i klipy ze zmodyfikowanymi w ten sposób twarzami można zapisywać. Na razie to świetna prezentacja technologii, w przyszłości dostaniemy soft zintegrowany ze streamami wideo.

Cena: darmowa
Platforma: iOS

Wirus premium na Androidze

Firma Heimdal Security zidentyfikowała wirusa Mizar, który po zainstalowaniu przyznaje sobie pełne prawa, pozwalając na zdalne przejęcie kontroli nad smartfonem. Do tego zaczyna wysyłać SMS-y na numery premium. Na razie aktywny jest jednak tylko w Danii.

www.heimdalsecurity.com

Najlepszeantywirusy

AV-TEST opublikowało najnowszy raport skuteczności programów antywirusowych na Androida. Tylko cztery z nich wykazały się 100 procentową skutecznością: Baidu, Bitdefender, Sophos oraz Symantec. Dalej jest Qihoo 360 (99,98%), Antiy (99,90%), BullGuard (99,87%) i G Data (99,87%).

www.av-test.org

HTC Vive? Drogie!

Ruszyła już przedsprzedaż drugiego po Oculusie zestawu do VR dla pecetów. Opracowany wspólnie z Valve Vive ma podobne wymagania, a same gogle oferują niemal te same możliwości. Tyle że w zestawie z Vive dostaje się jeszcze dwie bezprzewodowe różdżki i dwa nadajniki, dzięki którym można zmienić pokój (o wymiarach maksymalnie 5 x 5 m) w wirtualne pole zabaw, po którym da się swobodnie chodzić. Choć „dostaje" to niezbyt dobre określenie w przypadku zestawu, który został wyceniony na 899 €, czyli prawie 4000 zł, a więc o 1000 zł więcej niż Oculus...

www.htcvive.com

Telefon z termowizją

Cat S60 ma pancerną obudowę wytrzymującą zanurzenie na głębokość 5 m i upadek z 1,8 metra, wydajność sprzętu ze średniej półki i ekran HD o przekątnej 4,7 cala. Najciekawsza jest jednak kamera termowizyjna, która przynajmniej częściowo uzasadnia cenę 650 euro, czyli około 2850 zł. Premiera w maju.

www.catphones.com

Gadżet numeru

Notebook? Nie, stacja dokująca

Jedną z najciekawszych opcji mobilnej wersji Windowsa 10 jest tryb Continuum, pozwalający na uruchamianie aplikacji np. na podłączonym przez specjalną stację dokującą monitorze (testowaliśmy go w numerze 02/2016). HP pokazał właśnie własnego smartfona (HP Elite x3, parametry jak innych topowych tegorocznych modeli, czyli Snapdragon 820, 4 GB RAM-u, ekran QHD, ale dodatkowo jest wodo- i upadkoodporny i ma skaner nie tylko linii papilarnych, ale również tęczówki), wraz z akcesoriami, wśród których jest także widoczna na zdjęciu stacja dokująca. Tak, chodzi o to coś, co wygląda jak notebook, tyle że jest „zaledwie" klawiaturą, monitorem, touchpadem i baterią dla telefonu, który odpowiada za całą resztę. Ceny nie zdradzono, a do pełni szczęścia potrzebny jest jeszcze smartfon, który będzie pracował pod kontrolą pełnego Windowsa 10, ale od czegoś trzeba zacząć.

www.hp.com

Kiedyś nawet wirusy były lepsze...

A w każdym razie ładniejsze. Nie wierzysz? To skorzystaj z właśnie otwartego muzeum starych szkodników. Co ważne, nie trzeba ich wcale uruchamiać na własnym komputerze, bo efekty działania takiego na przykład Q-Walker można zobaczyć w przeglądarce.

bit.ly/20dGLiD

REKLAMA

Digital Dragons

16-17 maja 2016
Kraków
Kup bilet early bird!

Digital Dragons 2016

Największa biznesowa impreza dla producentów gier w Europie środkowo-wschodniej!

» Ponad 1000 uczestników z kilkudziesięciu krajów

» 90 wystawców, fundusze kapitałowe międzynarodowe media

» Warsztaty i wykłady specjalistów z branży z całego świata

» Prestiżowe nagrody Digital Dragons dla najlepszych produkcji

Zarejestruj się i dołącz do nas!

www.digitaldragons.pl

KRAKOWSKI PARK TECHNOLOGICZNY

Miliard Jabłek

Apple pochwaliło się, że obecnie na świecie ak tywnych jest już ponad miliard urządzeń z iOS-em. Google pochwaliło się liczbą 1,5 miliarda, o tyle dziwną, że niewiele mniej smartfonów z Andro idem sprzedano w zeszłym roku, a przecież kupio ne wcześniej nagle nie wyparowały...

www.apple.com | www.android.com

Zyski? Większość zgarnia Apple

Według Canaccord Genuity najwięcej smartfo nów w 2015 roku sprzedał Samsung (23,9%). Potem jest Apple (17,2%), Huawei (8,0%), Lenovo (5,5%) i Xiaomi (5,3%). W sumie ponad 1,4 mld. Ale jeśli chodzi o zyski, liczą się tylko dwie firmy: Samsung z 14% i Apple, które zgarnia 91%.

www.canaccordgenuity.com

Selfie groźniejsze od rekinów

Według zajmującej się analizą danych firmy Price onomics w 2015 roku podczas robienia selfie zginęło 49 osób (a od rekinów zaledwie 8). 16 z nich spadło, 14 utonęło, 8 zostało przejechanych przez pociąg, a 4 zastrzelone. Niebezpieczne były też granat, samo chód i samolot (po 2 ofiary) oraz zwierzęta (1 trup).

www.priceonomics.com

Pokazano nowe Galaxy...

Dwa. Na pierwszy rzut oka wyglądają bardzo podobnie jak S6 i S6 Edge. Ale zmiany nie kończą się na mocniejszym procesorze (Snapdragon 820 lub Exynos 8890) i nieco większej ilości pamięci (4 GB RAM). Nowy jest także aparat foto, który ma wprawdzie 12 Mpix, czyli o 4 mniej niż w S6, ale za to mniej wystaje z obudowy i ma robić lepsze zdjęcia. Największe zmiany to jednak dla wielu dodanie slotu na karty pamięci microSDXC (do 200 GB) oraz wodoodporna obudowa. Ceny? Od 3199 zł za wersję zwykłą, 3599 zł za Edge, przy czym zamawiając telefon w przedsprzedaży, można było dodatkowo dostać gogle do VR. Premiera 7 marca.

www.samsung.com

...oraz LG G5

Topowy smartfon LG to spore zaskoczenie. Nie tylko dlatego, że zrezygnowano ze skórzanej obudowy i teraz mamy metalową. Albo że ma lepsze wnętrzności, bo te są takie same jak w nowym Galaxy, podobnie jak rozdzielczość ekranu. Ale G5 ma na przykład z tyłu dwa aparaty foto, 16 i 8 Mpix, różniące się ogniskową (można robić zdjęcia oboma naraz). I mimo niezdejmowalnej tylnej klapki – wymienną baterię. Dolna część aparatu jest zresztą odłączana, co pozwala dodawać np. moduły zapewniające superdźwięk (stoi za nim firma B&O) czy podłączyć drugi akumulatori przyciski sterujące aparatem foto. Taka modułowość to nowość i może sporo na rynku namieszać, ale wszystko rozbija się o ceny, a tych na razie nie podano, podobnie jak daty premiery.

www.lg.com

Kula wszystkowidząca

Nazywa się Gear 360 i dzięki dwóm kamerkom 15 Mpix i ultraszerokokątnym obiektywom pozwala rejestrować filmy sferyczne w rozdzielczości 3840 x 1920 – czyli takie, po których można się później rozglądać, np. korzystając z gogli VR. Obudowa tego cuda jest wodo- i kurzoodporna, filmiki i zdjęcia nagrywane są na kartę microSDXC (do 128 GB), a wbudowany moduł Wi-Fi i BT ułatwia ich przesłanie w świat. Ceny ani daty premiery nie zdradzono.

www.samsung.com

Wieczny dysk

Dyski optyczne to przeszłość? Naukowcom z Uniwersytetu w Southampton w UK udało się wykorzystać w roli nośnika krążek z kwarcu o średnicy 2,5 cm, na którym przy pomocy lasera zapisano 360 TB danych. Równie duże wrażenie jest wywołane trwałością tych danych. W temperaturze do 190°C jest nieskończona, ale choć krócej taki krążek jest w stanie przetrwać nawet ogrzanie do 1000°C.

www.southampton.ac.uk

Kubełek MSI

Vortex to najnowszy gamingowy pecet od MSI. Wygląda jak ładna, ale raczej niepozorna doniczka w każdym razie do momentu włączenia zasilania, kiedy to ożywają diody RGB (można je wyłączyć). W środku kryje się jednak prawdziwe monstrum, z procesorem Intel Core i7-6700K oraz dwiema kartami GeForce GTX 980. Do tego dochodzi do 64 GB pamięci RAM i do dwóch SSD w standardzie M.2. To oznacza, że da sobie radę ze wszystkim, nawet VR to dla niego bułka z masłem. Problem jest co najwyżej cena, bo w Polsce taka konfiguracja została wyceniona na 16 000 zł...

pl.msi.com

Wydajność w VR

Na Steamie pojawiła się oficjalna, darmowa aplikacja pozwalająca sprawdzić, jaką wydajność zapewni pecet w VR. A ponieważ zalecana konfiguracja jest bardzo podobna zarówno w przypadku Oculusa, jak i HTC Vive, wyniki tego testu (w „punktach Valve" – zalecane konfiguracje mają ich co najmniej 6) powinny dość dobrze odpowiadać temu, jak będą się zachowywały poszczególne karty graficzne w VR. Wyniki w tabeli poniżej, o tyle ciekawe, że najwydajniejszy okazał się GPU Nvidii, za to wśród tańszych kart lepiej wypadają Radeony.

Karta	Cena	Wydajność w VR
Nvidia GeForce GTX 980Ti	3100 zł	10,4
AMD Radeon R9 Fury X	3000 zł	9,6
AMD Radeon R9 Fury	2400 zł	9,2
Nvidia GeForce GTX 980	2200 zł	8,1
AMD Radeon R9 Nano	2400 zł	8
AMD Radeon R9 390X	1900 zł	7,8
AMD Radeon R9 290X	niedostępna	7,2
AMD Radeon R9 390	1500 zł	7
Nvidia GeForce GTX 970	1500 zł	6,5
AMD Radeon R9 290	niedostępna	6,3

www.steampowered.com

Nowe na rynku

Asus ROG Swift PG348Q

Pierwsza gamingowa zakrzywiona ultrapanorama Asusa. Matryca IPS ma rozdzielczość 3440 x 1440, a maksymalna częstotliwość odświe żania to 100 Hz. Dodatkowo model ten jest zgodny z technologią G-Sync i zapewnia idealną płynność także przy mniejszej liczbie fps-ów.

Cena: 5700 zł
pl.asus.com

Mad Catz R.A.T. Pro X

Mysz szkielet ze stopu magnezu, ma przyciski Omron, wymienne: sensor (w zestawie jest optyczny o czułości 5000 dpi oraz laserowy 8200 dpi), panele (po 3 podkładki pod mały pa lec i nadgarstek, 2 pod kciuk), rolki (2 metalowe, 1 gumowa) oraz 2 zestawy ślizgaczy.

Cena: 849 zł
www.impakt.com.pl

Ravcore Valravn

Nowa klawiatura Ravcore to przede wszystkim anty-ghosting pozwalający na wciśnięcie aż 19 klawiszy naraz. Do tego m a czerwone podświetlenie, jest wytrzymała (po 10 mln naciśnięć na klawisz), ma wbudowaną podstawkę pod nadgarstki i 12 przycisków multimedialnych.

Cena: 179 zł
www.ravcore.com

JBL Reflect Response

Pierwsze na świecie bezprzewodowe (bateria wytrzymuje 10 godzin) słuchawki sportowe sterowane dotykiem. Np. przytrzymanie palca przez 4 sekundy na lewej słuchawce blokuje i odblokowuje słuchawki, natomiast dotknięcie przez 2 sekundy przerzuca utwór wstecz.

Cena: 669 zł
www.jbl.com.pl

Jak zachować prywatność?

Nawet poprzednia ustawa inwigilacyjna na tyle mocno ingerowała w prywatność, że została zakwestionowana przez Trybunał Konstytucyjny. Nowa jej wersja, która obowiązuje od początku lutego, to krok dalej, pozwala bowiem służbom na zbieranie danych bez kontroli i w jeszcze większym zakresie. Wystarczy widzimisię np. policjanta, by wiedział, gdzie ostatnio bywałeś, jakie strony przeglądałeś, z kim rozmawiałeś i co pisałeś. A także by twoje domowe archiwum prywatnych zdjęć i filmów znalazło się na komendzie. Nie jest to więc poradnik dla osób, które chcą popełnić przestępstwo. Skoro taki dostęp stał się znacznie łatwiejszy dla wszystkich służb, to prędzej czy później przynajmniej część danych wpadnie w ręce hakerów. Ostatnio udało się im przecież wykraść dane FBI, więc można mieć obawy, czy policja w kraju, którego prezydent zdradził swoje hasło do podpisu elektronicznego w programie nadawanym na żywo, będzie potrafiła lepiej chronić te informacje. Jak bronić się samemu?

Zacznijmy od komputera. **Dyski i pendrive'y zaszyfruj, korzystając z darmowego programu VeraCrypt** (www.veracrypt.com), ustawiając dobre, długie hasło. Dla osób, które nie będą znały hasła, dane będą nie do odczytania, a jednocześnie w miarę nowoczesne komputery będą działały równie szybko co bez szyfrowania (dla pewności sprawdź to w Tools/Benchmark, jeśli w polu Hardware-accelerated AES widnieje „Yes", szyfrowanie nie spowolni komputera). To jednak nie wystarczy. Służby mogą już bez nakazu zainstalować ci trojana, dlatego ważny jest dobry antywirus, firewall oraz zdrowy rozsądek. Takie narzędzia bardzo często korzystają z luk, o których twórcy antywirusów jeszcze nie wiedzą, więc uruchamianie programów czy dokumentów z nieznanych źródeł to proszenie się o kłopoty. **Sieć domową stwórz przy pomocy własnego routera**, a nie sprzętu dostarczonego przez usługodawcę – bo standardem jest w nich opcja zdalnego dostępu i zmiany konfiguracji, choćby hasła do Wi-Fi. **Ale jeśli nie chcesz, by historia twoich kliknięć była widoczna dla służb, musisz dodatkowo skorzystać z VPN-u (lub Tora)**, dokładnie tak, jak robią to na przykład w Chinach, by uniknąć cenzury (najlepiej bezpośrednio na routerze, dzięki czemu cały ruch z sieci domowej będzie szyfrowany). Wybierz usługodawcę spoza Europy, takiego, który chwali się, że na poważnie podchodzi do prywatności. Listę porównującą publicznie dostępne VPN-y można znaleźć tutaj: bit.ly/1RH2RdL. Niestety, na razie brak dobrego źródła takich informacji w języku polskim. Warto jednak pamiętać że VPN (a Tor to już w ogóle) mogą zmniejszać transfery i zwiększać pingi, dlatego zanim zaczniesz płacić abonament (wynosi zazwyczaj od kilku do kilkunastu złotych miesięcznie), skorzystaj z okresu próbnego, by potem nie żałować. Przy okazji – **jeśli jakieś dane przechowujesz w chmurach, przyjmij, że są one bezproblemowo dostępne również dla służb**. Dropbox, OneDrive, GoogleDrive – do plików na nich zgromadzonych służby mają dojście, choć na razie nie wiadomo, czy dzielnicowy będzie miał do nich równie prosty dostęp co do historii odwiedzanych przez ciebie stron, czy też potrzebny już będzie do tego, jak dotychczas, nakaz.

Jeszcze gorzej jest w przypadku smartfonów. Android jest na tyle dziurawy, że w zasadzie wszystko, co na nim robisz, może być bez problemu podglądane, choć na razie nie słychać o programie powszechnego instalowania rządowych trojanów. Teoretycznie wystarczy więc korzystać z VPN-ów do internetu, a **aplikacji Signal** (jest dostępna na Androidzie i iOS-ie) do wysyłania wiadomości i prowadzenia rozmów głosowych (bo SMS-y, MMS-y i rozmowy komórkowe służby mogą dowolnie podsłuchiwać). Dodatkowo warto również zabezpieczyć dane przechowywane na samym smartfonie, czyli po pierwsze włączyć ich szyfrowanie, a po drugie automatyczną blokadę. I to taką z podawaniem hasła, a nie krótkiego PIN-u czy odcisku palca (służby mogą w pełni legalnie wziąć twoje odciski albo i całą dłoń, a do poznania hasła potrzebne są – w Polsce nielegalne tortury). Włącz też – jeśli możesz automatyczne czyszczenie telefonu po kilku nieudanych próbach wpisania hasła. Nie ma jednak sposobu, by utrudnić tworzenie historii odwiedzanych miejsc. Jeśli tylko będziesz miał przy sobie włączony telefon komórkowy (dowolny), jego pozycja będzie znana.

Problemem mogą być nie tylko hakerzy, lecz także same służby. **Jeśli myślisz, że nie musisz dbać o prywatność, bo niczego złego nie robisz, więc nie masz się czego obawiać, to niestety jesteś w błędzie.** W USA po wprowadzeniu badań DNA okazało się, że aż 25% skazanych jest niewinnych! Poza tym warto pamiętać o powiedzeniu z czasów stalinowskich: dajcie mi człowieka, a paragraf się znajdzie.

REKLAMA

G DATA INTERNET SECURITY 2+2 to:

- **BankGuard 2.0** - ochrona twoich pieniędzy online
- **Kontrola rodzicielska** dla Windows i Android
- Ukrywanie historii połączeń i SMS
- Polskojęzyczna Pomoc Techniczna

REKLAMA

MEGATEST

Kiedyś było...

Przeniósł się do przeszłości: **AI**

...podobnie jak teraz. Wystarczy zmienić jednostki wydajności lub pojemności na 1000 razy większe, ceny zostawić w spokoju, a koszty związane choćby z zakupem peceta okażą się niemal takie jak obecnie. Z okazji jubileuszu cofamy się o 20 lat – również sprzętowo.

Trzeba jednak pamiętać o kilku istotnych kwestiach. Pierwsza to czterokrotna różnica między wartością złotówki teraz a wtedy. Warto mieć to na uwadze, narzekając na stały wzrost cen kart graficznych bo gdy na rynku pojawiło się VooDoo, kosztowało tyle samo co obecnie topowy GeForce GTX 980 Ti! Albo na koszt monitora 21:9 – dwadzieścia lat temu tyle płaciliśmy za CRT o przekątnej 15". A w cenie współczesnych modeli 21" Full HD można było kupić jedynie 12". Czarno-białe!

Szybki rozwój to przekleństwo!

Na szokująco wysokich cenach wcale się nie kończy. Nie mniejszy problem stanowiło tempo rozwoju sprzętu. Można narzekać, że przez konsole twórcy gier po macoszemu traktują najwydajniejsze pecety, ale **jeśli dwadzieścia lat temu chciałeś grać w najnowsze tytuły, mniej więcej raz do roku musiałeś dokupić pamięci i wymienić procesor na lepszy**. Za przynajmniej jedną-dwie minimalne miesięczne pensje. W dodatku świat stał u progu rewolucji 3D, więc nawet jeśli w 1996 roku wydałeś fortunę (czy może raczej – twoi rodzice wydali...) na topowego peceta, rok później i tak był już przestarzały.

Niech żyją konsole!

Gracze konsolowi mieli jeszcze gorzej. Popularnością – ze względu na niską cenę – cieszyły się różnej maści Pegasusy, czyli klony NES-a. Tyle że oryginał miał premierę w 1983 roku, co widać było już na pierwszy rzut oka. Jeśli chciałeś pograć w coś mniej ośmiobitowego, pozostawał prywatny import Sony PlayStation lub Segi Saturn. W cenie podobnej jak obecnie PS4 czy XBO – czyli w przeliczeniu na współczesne złotówki za jakieś 6000 złotych.

Niech żyją oryginały!

A przecież sam sprzęt to jeszcze nie koniec, potrzebne są również gry. Oryginały w wersjach pecetowych dwadzieścia lat temu kosztowały około 40 zł – za najtańsze wersje na dyskietkach. Lepsze to już wydatek 80 zł, a jeśli chciałeś mieć coś na płycie CD, trzeba było wysupłać 160 zł. Czyli uwzględniając różnice w sile nabywczej – od 160 do ponad 700 złotych! I nie było ani Steama, ani takich wyprzedaży jak obecnie. A spolszczenia, jeśli już były dostępne, to nie dość, że pojawiały się nawet kilka miesięcy po premierze wersji angielskiej, to jeszcze były od niej droższe.

Super to jest teraz!

Ale dość wspomnień, zapraszamy do megatestu urządzeń, które rządziły kiedyś. Będzie interesująco!

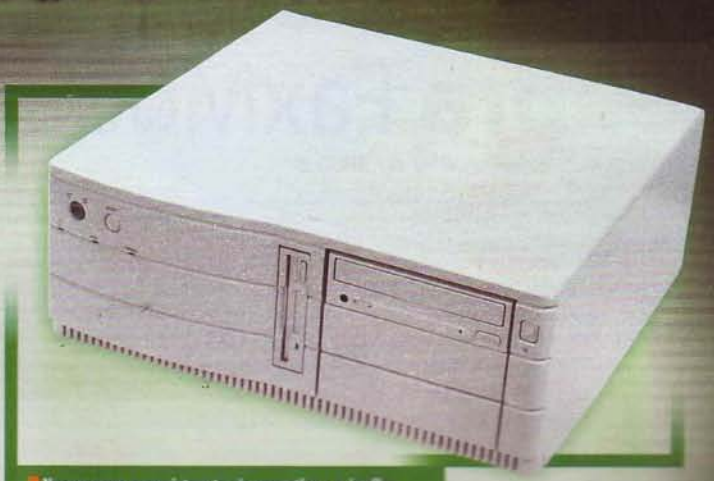
SKĄD TE CENY?

Jako pierwszą podajemy cenę w złotówkach, taką, jaka widniała w cennikach 20 lat temu. Co najwyżej w ruch szły jeszcze stare kursy walut. Druga cena, czterokrotnie wyższa, pokazuje natomiast, ile tamten sprzęt kosztowałby w przeliczeniu na obecną siłę nabywczą w Polsce. Dlaczego jest czterokrotnie wyższa? Przyjęliśmy średnią wynikającą z inflacji (wynosiła trochę ponad cztery razy) oraz wzrostu płacy minimalnej (trochę mniej niż cztery razy).

Squadaq 1996

Cena (premiera/dzisiaj): **2500 zł/10 000 zł**

PARAMETRY • **System:** Windows 95 • **Procesor:** AMD 486DX4, 100 MHz • **Grafika:** S3 Trio 64 PCI • **Pamięć:** 4 MB RAM, FDD 1,44 MB HDD 540 MB, CD-ROM x4 • **Komunikacja:** 2 x RS232, 1 x Centronics, kieszeń na dysk twardy ADAX • **Dodatkowe:** karta muzyczna Sound Blaster 16, głośniki 100 W PMPO, klawiatura i mysz • **Wymiary:** takie jak współcześnie • **Waga:** taka jak współcześnie



Nowoczesne wzornictwo to nie wszystko – w środku kryją się bardzo wydajne komponenty!

Nasza testowa maszyna to złoty środek, jeśli chodzi o granie, i bez problemu powinna sobie dać radę nawet z najbardziej wymagającymi tytułami. Przynajmniej przez najbliższych 12 miesięcy – choć w przypadku 3D o najwyższych detalach i rozdzielczości 1024 x 768 można będzie tylko pomarzyć. To już wymaga przynajmniej Pentium 90 MHz, a ze względu na dość ograniczony budżet testowana tu maszyna korzysta z procesora AMD poprzedniej generacji.

Do szybkiego Pentiuma trzeba byłoby dopłacić około 1000 zł, a lepiej te pieniądze przeznaczyć choćby na dobrą kartę dźwiękową. W testowanej maszynie nie jest to wprawdzie rewelacyjny AWE32, ale do niego trzeba by dopłacić ok. 400 zł a w wielu przypadkach SB16 będzie niewiele gorszy. Za to funduszy wystarczyło jeszcze na głośniki (100 W PMPO – ta moc to rzecz jasna tylko chwyt marketingowy, ale grają dobrze), czytnik CD-ROM-ów oraz kieszeń na drugi dysk twardy, która przyda się przy przenoszeniu danych do znajomych.

Resztę złotówek warto natomiast przeznaczyć na dopłatę do kolorowego monitora 15" z cyfrowym sterowaniem zamiast zwyczajnego 14" oraz porządny filtr na ekran, za który podziękują ci w przyszłości oczy. Albo jeśli dobry monitor już masz na przyszłoroczny upgrade pamięci lub procesora.

Chodzą jednak słuchy, że w 1997 pojawią się pierwsze gry wymagające akceleratora 3D (a przynajmniej bardzo dużo zyskujące na jego obecności). Tyle że to już będą znacznie większe kwoty, skoro obecnie nawet Matrox za 1000 zł swoją przewagę pokazuje tylko w profesjonalnych programach CAD-owskich...

PODSUMOWANIE

+ wystarczająco szybki do grania • ma CD-ROM • i kartę dźwiękową

– osobno trzeba dokupić monitor, a kolorowe 14" to wydatek rzędu 800 zł (czyli w przeliczeniu na 2016 – jakieś 3200 zł), a 15" z cyfrowym sterowaniem około 1100 zł (4400 zł)

OCENA **8+**

SQUADAQ 2016

OBECNIE do grania na pełnych detalach w Full HD rzadko kiedy potrzebna jest maszyna lepsza niż nasza platforma testowa (czyli w skrócie Intel Core i5 plus Nvidia GTX 970 i przynajmniej 8 GB RAM-u). A ta nie dość, że jest o połowę tańsza niż Squadaq sprzed 20 lat, to jeszcze nie trzeba się obawiać, że już w momencie kupna nie jest zbyt szybka, a za rok okaże się całkiem przestarzała (tak stało się po premierze akceleratorów 3D w 1997 roku – za 3dfx Voodoo Monster 3D Diamond z 4 MB RAM trzeba było dać z 650-800 zł, czyli w przeliczeniu na czasy obecne 2800-3200 zł, a słabsze były bez sensu). Zdolność obliczeniowa procesora wzrosła od czasu premiery CD-Action o jakieś 3000 razy, szybkość pamięci podobnie, jedynie transfery z dysków twardych około 100 razy – za to mamy też SSD, więc można w okolice „1000 razy szybciej" dobić. Podobnie wygląda sprawa z pojemnością RAM-u i HDD, które wzrosły o 2000-4000 razy. Zostaje jeszcze karta graficzna, ale tu w ogóle nie ma co porównywać, bo pierwszy prawdziwy akcelerator 3D stworzony z myślą o grach, 3dfx Voodoo, na rynek trafił w 1997 roku. Z innych ciekawostek: zamiast RS-ów i Centroniksów mamy USB, a karty dźwiękowe i sieciowe montowane są na płytach głównych. No i maszyny same się wyłączają zamiast pokazywać napis „Możesz teraz bezpiecznie wyłączyć komputer".

Obecna platforma testowa CD-Action wystarczy nawet do VR-u.

Daewoo CMC-1502B1

Cena (premiera/dzisiaj): **1050 zł/4200 zł**

PARAMETRY • **Przekątna ekranu:** 15" • **Maksymalna rozdzielczość:** 1024 x 768 @ 75 Hz • **Złącza:** D-Sub, zasilające • **Wymiary:** 40 x 45 x 50 cm • **Waga:** 2 tony

To obecnie najtańszy piętnastocalowy monitor z cyfrowym sterowaniem. Do tego w rozdzielczości 1024 x 768, optymalnej przy tej przekątnej, częstotliwość odświeżania wynosi aż 75 Hz, dzięki czemu obraz jest bardzo stabilny. Przy niższych jest to nawet 120 Hz! Twoje oczy będą za to wdzięczne, zwłaszcza że 800x600 nadal zapewnia masę pikseli, a sprawia mniejsze problemy dla peceta. Oczywiście jest też i druga strona medalu. Tysiąc złotych to bardzo dużo, skoro najtańsze monitory kosztują nawet pięciokrotnie mniej.

Tyle że za 200 złotych ma się ekran mono. Do pracy wystarczy, do grania od biedy też, ale co to za granie... Z kolei najtańsze czternastocalowe modele kolorowe to przynajmniej 600 złotych, ale ten cal robi bardzo dużą różnicę. Podobnie jak mniejsza krzywizna kineskopu, cyfrowe sterowanie (nie trzeba już co włączenie lub zmianę rozdzielczości kręcić gałkami) oraz zmniejszony poziom promieniowania. Nadal wprawdzie przydaje się dodatkowy filtr przed kineskopem, ale jego brak nie kończy się już niemalże natychmiastowym wypaleniem gałek ocznych. Dlatego też choć testowane Daewoo, ogólnie rzecz biorąc, zbyt tanie nie jest, warto w nie zainwestować. W końcu oczy ma się tylko jedne, a do tego monitora nie wymienia się co roku.

Obraz i wygoda rządzą!

LCD DLA KAŻDEGO

OBECNIE najtańsze nowe LCD można kupić za 400 złotych, a mając 600 zł, można w nich przebierać. Nawet ultrapanoramy kosztują poniżej 1000 zł. Oczywiście są także modele droższe, ale i 34" z wygiętym ekranem kosztuje około 4000 zł. Dla porównania jeden z pierwszych LCD dla zwykłych użytkowników, Sony CDP-L150 z 1998 roku, z ekranem 15", kosztował ponad 8 tysięcy złotych. Czyli po uwzględnieniu różnic w sile nabywczej – ponad 32 tysiące złotych!

PODSUMOWANIE

+ przekątna 15" • rozdzielczość 1024 x 768 przy 80 Hz • dobra jakość obrazu • cyfrowe sterowanie • rozsądne zapotrzebowanie na energię (około 120 W) • cena niewiele wyższa od modeli 14" z analogowym sterowaniem • w tej cenie bezkonkurencyjny

– przy tej cenie brak

OCENA **8**

Supra FaxModem 288

Cena (premiera/dzisiaj): **850 zł/3800 zł**

PARAMETRY • **Złącza:** 2 x telefoniczne (RJ-11), RS-232 • **Obsługiwane standardy:** V.34 (28.8 kbps), V.17 (faks, 14,4 kbps) • **Inne:** w zestawie oprogramowanie do wysyłania faksów i zewnętrzny zasilacz, wbudowany dwuznakowy wyświetlacz i diody informacyjne, możliwość aktualizacji firmware'u • **Wymiary:** 165 x 117 x 25 mm • **Waga:** 2 5 kg

Modem świetnie sobie radzi nawet na słabszych łączach – i jest szybki.

Jeszcze do niedawna, by mieć dostęp do internetu, trzeba było wykupić konto w jednej z firm oferujących takie usługi – i oczywiście dodatkowo płacić za wykorzystane impulsy, czyli czas połączenia. Nie była to więc zabawa tania, ale na szczęście Telekomunikacja Polska na początku kwietnia wprowadziła w całej Polsce darmowy numer dostępowy, 0202122. To inicjatywa pionierska na skalę europejską! Choć warto pamiętać, że dostęp jest darmowy tylko w połowie. Odpada wprawdzie abonament za usługę połączenia z internetem, nadal jednak trzeba płacić za impulsy (29 groszy za każde rozpoczęte 3 minuty, czyli 5,80 zł za godzinę).

Ale 0202122 to dopiero połowa sukcesu, potrzebny jest jeszcze modem. Do wyboru są modele wewnętrzne – zazwyczaj nieco tańsze, ale mniej uniwersalne – oraz zewnętrzne. Ceny najtańszych zaczynają się od ok. 400 złotych, ale jeśli nie chcesz non stop narzekać na rwanie się połączeń, lepiej postawić na sprzęt przynajmniej ze średniej półki.

Produkt Supra ma bardzo dobrą renomę i trudno się temu dziwić. Jest dobrze wykonany, ma nie tylko komplet diod informacyjnych, ale także dwuznakowy wyświetlacz, jest zgodny z najnowszym standardem, co pozwala na transmisję danych z prędkością do 28,8 kbps, a możliwość własnoręcznego uaktualnienia firmware'u daje pewność, że ewentualne problemy zostaną szybko poprawione. W trakcie testów żadnych jednak nie odkryliśmy, a **średnia prędkość transmisji na poziomie 3 KB/s to maksimum** tego, co można obecnie osiągnąć na liniach telefonicznych.

Dlatego choć Supra nie jest tania, jeśli zależy ci na pewności i szybkości, warto ją rozważyć, bo na tle konkurencji oferuje bardzo dobry stosunek jakości do ceny.

PODSUMOWANIE

➕ **świetna odporność na zakłócenia na linii • idealna stabilność • możliwość samodzielnej aktualizacji firmware'u • dwuznakowy wyświetlacz pokazujący parametry połączenia • metalowa obudowa • dołączone oprogramowanie do wysyłania i odbierania faksów**

➖ **cena (ale jakość kosztuje)**

OCENA **7**

INTERNET AD 2016

Choć numer 0202122 nadal jest aktywny, dawno już stracił na znaczeniu. Obecnie korzystając z łączy telefonicznych, można w technologii ADSL2 osiągnąć prędkość 80 Mbps, czyli 4000 razy większą. Oczywiście nie wszędzie, ale tak samo było kiedyś. W kablówkach jest jeszcze szybciej, zresztą nawet prędkość internetu mobilnego liczy się w megabitach na sekundę. Do tego nikt już nie patrzy na czas połączenia, co najwyżej ilość przesłanych danych – ale i w tym przypadku stawki są nieporównywalnie niższe (w 1996 roku ściągnięcie zawartości naszego CD trwałoby 5 dni i kosztowało 700 zł, więcej niż dwie minimalne miesięczne pensje!). Mało kto korzysta też z dedykowanych modemów. Ich miejsce zajęły routery z Wi-Fi, którego w 1996 jeszcze nie wymyślono, a obecnie jest szybsze niż wtedy najlepsze stałe łącza. Ba, w 1996 roku podstawowe połączenie całego polskiego internetu ze światem miało przepustowość 34 Mbps!

Intel Pentium 133 MHz

Cena (premiera/dzisiaj): **1000 zł/4000 zł**

PARAMETRY • **Częstotliwość pracy:** 133 MHz • **Złącze:** Socket 7 • **Proces technologiczny:** 350 nm • **Wymiary:** podobne jak dzisiaj • **Waga:** też

Ideał nie tylko do Quake'a!

O takiej wydajności konkurencja może tylko pomarzyć! Najszybsze modele AMD 5x86 oferują szybkość porównywalną co najwyżej z modelami Pentium 90 MHz, a Cyrix 686 – Pentium 100 MHz. A i to jedynie w niektórych testach wydajności, bo coraz więcej gier (w tym Quake) korzysta z obliczeń prowadzonych na liczbach rzeczywistych, a pod tym względem Intel Pentium jest niedoścignięty. Dlatego choć cena tego cacka przeraża, to **jeśli zamierzasz grać w tytuły 3D, zacznij odkładać na niego pieniądze**. I jeszcze jedno – o ile wiele wcześniejszych procesorów obywało się bez rozbudowanych systemów chłodzących, o tyle Pentium zużywa aż ponad 11 W, więc wymaga solidnego schładzacza, inaczej może się spalić!

PODSUMOWANIE

➕ **świetna ogólna wydajność • a zwłaszcza – na liczbach rzeczywistych, z czego coraz częściej korzystają gry**

➖ **cena • wymaga nowej płyty głównej • i dobrego chłodzenia (pobiera ponad 11 W!)**

OCENA **6**

INTEL CORE I7

Najlepszy obecnie (w każdym razie z punktu widzenia gracza) Core i7-6700K kosztuje mniej niż połowę tej kwoty. Jest ponad tysiąckrotnie szybszy, zużywając przy tym tylko ośmiokrotnie więcej energii. To częściowo zasługa wyższego taktowania (4,2 GHz zamiast 0,133 GHz), ale przede wszystkim nowocześniejszych technologii, która pozwoliła upchnąć więcej tranzystorów. P133 miał ich 3,3 miliona, i7 – ok. 1,7 miliarda. To możliwe dlatego, że obecna generacja CPU wytwarzana jest w procesie 14 nm, więc pojedyncze elementy są ponad 20 razy mniejsze niż 20 lat temu.

Creative Sound Blaster AWE32 VE

Cena (premiera/dzisiaj): **600 zł/2400 zł**

PARAMETRY • **Odtwarzane formaty:** 16 bit/44,1 kHz + 32 głosy MIDI + FM • **Złącza:** ISA, 4 x mini-jack, joystick/MIDI, WaveBlaster • **Inne:** w zestawie mikrofon • **Wymiary:** a kto to wie • **Waga:** bo my już nie...

Orkiestra w domowym zaciszu.

Do grania wystarczy wprawdzie Sound Blaster 16 lub jego klon, ale jeśli chcesz posłuchać prawdziwej muzyki, a nie tylko plumkania FM przywodzącego na myśl ośmiobitowce, lepiej zainwestować w AWE32, który prócz dwóch kanałów o jakości CD ma jeszcze 32 profesjonalnie brzmiące kanały MIDI. Do niedawna polecalibyśmy wprawdzie Gravisa, ale nadal nie ma do niego dobrych sterowników pod Windowsa 95. Wersja VE (od Value Edition) ma nieco mniejsze możliwości niż pełny AWE32, ale zauważą to tylko profesjonaliści. W grach obie są równie dobre, a prawie 300 zł to sporo.

PODSUMOWANIE

➕ **świetna jakość dźwięku • dwa kanały CD i 32 kanały MIDI**

➖ **problemy z grami DOS owymi**

OCENA **8+**

REALTEK NA PŁYCIE GŁÓWNEJ

Od kiedy karty dźwiękowe montowane na płytach głównych przestały straszyć jakością, a na rynku na dobre zadomowiły się słuchawki z USB, dedykowane karty dźwiękowe stały się sprzętem niszowym. Sięgają po nie już tylko maniacy Hi-Fi (na dobrych słuchawkach z mini-jackiem różnica nadal jest słyszalna), gracze, którym przydadzą się dodatkowe funkcje oferowane przez oprogramowanie (np. tryb Scout, ułatwiający zlokalizowanie wrogów w grach, dostępny nawet w najtańszych kartach Creative), albo posiadacze głośników 7.1. Choć i tak najczęściej będzie to model zewnętrzny.

Ceny na podstawie dawnych cenników i słowiańskich wspomnień.

Yamaha CDE 102

Cena (premiera/dzisiaj): 3000 zł/12 000 zł

PARAMETRY • **Prędkość zapisu:** x2 (około 40 minut na płytę CD) • **Prędkość odczytu:** x4 • **Interfejs:** SCSI-2 • **Inne:** wykorzystuje kasetkę na płyty • **Wymiary:** 170x146x41 mm • **Waga:** 700 g

Wygląda jak zwykły napęd CD, ale zamiast na tackę płytę wkładasz do kasetki.

Płyty CD coraz częściej wykorzystywane są nie tylko do przechowywania muzyki, ale także danych. Zaczęło się wprawdzie od encyklopedii, ale obecnie z tego nośnika korzystają także twórcy gier. W końcu **jeden krążek mieści tyle danych co 450 dyskietek 3,5"**! To daje ogromne możliwości, choćby na dodanie ścieżek audio o jakości CD, do których odtwarzania wystarczy dowolna 16-bitowa karta dźwiękowa czy przygotowanych wcześniej filmów, które pogłębiają fabułę nawet w RTS-ach pokroju Warcrafta II.

Do niedawna zwykły użytkownik nie miał jednak nawet co marzyć o wykorzystaniu CD-ROM-ów w warunkach domowych. Do przechowywania kopii bezpieczeństwa czy przenoszenia większych ilości danych używało się albo stosów dyskietek, albo kieszeni na HDD, które jednak nie grzeszyły trwałością i w zasadzie kwestią czasu było, kiedy coś się spali. Sytuacja się już jednak zmienia, a jaskółką jest testowana nagrywarka Yamahy. Za jej pomocą można we własnym domu nagrywać płyty z kopiami dokumentów czy kupionych za ciężkie pieniądze gier. Dzięki niej porysowanie płytki z HoMM, kupionej za 150 zł, nie jest już aż tak dużą tragedią, zwłaszcza gdy na co dzień gra się na CD-ROM-ie.

Oczywiście 3000 złotych to nadal bardzo dużo, zwłaszcza że trzeba doliczyć jeszcze z 500 zł za dobrą kartę z interfejsem SCSI. Handlarzom z giełd komputerowych taki wydatek zwraca się wprawdzie w miesiąc, ale przecież **jest to na tyle przydatne i szybkie urządzenie, że warto się na nie zrzucić w kilka osób**, wtedy koszty będą już dużo bardziej znośne.

PODSUMOWANIE

➕ **bardzo duża pewność działania • wysoka prędkość zapisu • na tle konkurencji – cena**

➖ **na tle np. PC – cena**

OCENA **6**

PENDRIVE'Y, DYSKI I CHMURY

Choć obecnie nagrywarki DVD są niewiele droższe od czytników, czas płyt minął. Ich pojemność nie robi na nikim wrażenia, podobnie jak prędkość. Niby są jeszcze Blu-raye, ale w dobie tanich pendrive'ów, zewnętrznych HDD i wszechobecnych chmur mało kto z nich korzysta. Nagrywarka kosztuje wprawdzie 400 zł, a pojedyncza płyta Blu-ray około 3,50 zł, ale mieści tylko 25 GB, jej wypalenie zaś trwa kilkanaście minut. Za cenę nagrywarki i 10 płyt (w sumie to zaledwie 250 GB) można mieć zewnętrzny dysk 3 TB, który będzie nieporównywalnie wygodniejszy w użyciu.

Pendrive'y są mniejsze i szybsze, chmury wygodniejsze, a płyty... w odwrocie.

Microsoft Intellimouse

Cena (premiera/dzisiaj): 290 zł/1160 zł

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 2 + rolka • **Sensor:** kulka • **Czułość:** wystarczająca • **Interfejs:** PS/2, RS-232 • **Wymiary:** 125 x 80 x 40 mm • **Waga:** 120 g

Rolka to przyszłość!

Po raz pierwszy mysz z rolką zamiast środkowego przycisku pokazano w 1995 roku, a teraz Microsoft wprowadza ją do sprzedaży. Ten patent świetnie sprawdza się w przypadku dużych dokumentów – ich przewijanie przy pomocy kółka jest o niebo szybsze i przyjemniejsze, niż gdy korzysta się z klawiszy kursora czy belki z boku okna. Wpływa to również na przyjemniejsze używanie przeglądarki internetowej, bo wiele stron jest na tyle długich, że nie mieszczą się naraz na ekranie. Poza rolką Intellimouse to gryzoń dość typowy. Ma standardową kulkę i rolki, które trzeba co pewien czas czyścić, a z komputerem łączy się typowym kablem PS/2. Mniej typowa jest cena, kilkukrotnie wyższa od tanich modeli mniej renomowanych producentów. Cóż, **za jakość wykonania i nowości trzeba niestety płacić**, choć nie zdziwilibyśmy się, gdyby taka konstrukcja szybko stała się standardem, bo przydatności nie sposób jej odmówić.

PODSUMOWANIE

➕ **genialna rolka • bardzo dobra ergonomia**

➖ **cena • rolka nie wszędzie działa**

OCENA **7**

MYSZ AD 2016

Trudno sobie teraz wyobrazić gryzonia bez rolki. Albo z kulką – mimo że sensory optyczne w obecnym tego słowa znaczeniu do myszy trafiły dopiero w 1999 roku, a ich czułość wynosiła wtedy zaledwie 400 dpi (współcześnie nawet 16 000, choć mało kto potrzebuje więcej niż 2000). Ostatnia sprawa to przyciski, których teraz jest zazwyczaj ponad pięć, oraz cena – dobre modele kosztują poniżej 100 zł, a mając 300 zł, można kupić na przykład genialnego Logitecha G502.

Microsoft Sidewinder Precision Pro

Cena (premiera/dzisiaj): 290 zł/1160 zł

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 8 + Shift, wychylany drążek, przepustnica, grzybek • **Sensor:** optyczny • **Interfejs:** joystick • **Wymiary:** 40 x 40 x 30 cm • **Waga:** 1 kg

Dla fanów symulatorów super.

Choć coraz więcej graczy preferuje znane z konsol pady, w wielu przypadkach joysticki są nadal niezastąpione. Wybór jest bardzo duży, ale jeśli zależy ci na jakości, pewności działania oraz dużej liczbie przycisków, najnowsza konstrukcja Microsoftu jest jedną z najlepszych. Już na pierwszy rzut oka widać, że nad ergonomią spędzono sporo czasu, i to się czuje podczas gry. Świetną sprawą są także optyczne sensory zamiast potencjometrów, dzięki czemu **joya nie trzeba co chwila kalibrować**. Takie rozwiązanie powinno być także znacznie trwalsze, choć do tanich nie należy. Kolejna zaleta to obracany drążek, genialnie sprawdzający się w bardziej rozbudowanych symulacjach. Oczywiście o ile nie przerazi cię cena, ale cóż, Microsoft do najtańszych niestety nie należy.

PODSUMOWANIE

➕ **nie korzysta z potencjometrów • ergonomiczny kształt • masa przycisków**

➖ **cena**

OCENA **8**

JOYSTICKI AD 2016

Od wielu lat są już w głębokim odwrocie. W większości gier, łącznie z samochodówkami, znacznie lepiej sprawdzają się pady (w 1996 – przez brak analogowych grzybków – nie były one jeszcze tak uniwersalne). Do tego nie ma problemu z kupnem sensownych kierownic, więc joystickom została ostatnia nisza – symulatory lotniczo-kosmiczne. I w nich mają się dobrze, a ceny najlepszych konstrukcji przekraczają 1200 zł (ale tanie a dobre, np. Saitek V1, można mieć już za 100 zł).

Nokia Communicator 9000i

Cena (premiera/dzisiaj): 2500 zł/10 000 zł

PARAMETRY • **System:** GEOS 3.0 • **CPU:** Intel 386, 24 MHz • GPU: brak • **Ekran:** LCD, 640 x 200, 4"(11,5 x 35 mm), 8 odcieni szarości, podświetlanie • **Pamięć:** 2 MB RAM, 4 MB flash na system i zainstalowane aplikacje, 2 MB flash na dane • **Komunikacja:** GSM (modem 9600 bps), IrDA • **Bateria:** Li-ion, 800 mAh, 7,2 V, wymienna • **Dodatkowe:** klawiatura QWERTY 55 klawiszy, ruchoma antenka • **Wymiary:** 174 x 65 x 36 mm • **Waga:** 397 g

Niby zwykły telefon, ale w środku kryje się komputer!

Laptop, który mieści się w kieszeni! Na pierwszy rzut oka Communicator wygląda jak normalny telefon (choć dość gruby i ciężki), ale po otworzeniu klapki oczom ukazują się drugi, panoramiczny wyświetlacz LCD (wyświetla 8 odcieni szarości), klawiatura QWERTY i dodatkowe przyciski sterujące umieszczone po bokach (w przeciwieństwie do wielu organizerów wyświetlacz nie reaguje na dotyk). Dzięki procesorowi Intela, który zaledwie 8 lat temu, w 1988, trafiał do najwydajniejszych desktopów, Communicator pozwala na wygodne tworzenie i przeglądanie notatek, sprawdzanie kalendarza czy korzystanie z kalkulatora. Wśród aplikacji jest także książka kontaktowa, zegar z różnymi strefami czasowymi oraz terminal i klient telnetu, dzięki którym można się połączyć z dużymi komputerami. **Największe wrażenie robi jednak wbudowany modem o prędkości aż 9600 bitów na sekundę**, który trafił do modelu z „i" na końcu. Nie jest wprawdzie tak szybki jak w maszynach stacjonarnych, a do tego płaci się za czas trwania połączenia (i to dużo), ale wystarczy zobaczyć cenę, by stało się jasne, że nie jest to sprzęt dla zwykłego Kowalskiego. A w biznesie wysyłanie i odbieranie faksów, sprawdzanie maili czy korzystanie z internetu jest niekiedy na wagę złota. Communicator to także jeden z pierwszych telefonów, które korzystają z baterii Li-ion, a nie NiMH czy NiCd. Dzięki temu można go doładowywać, kiedy się tylko chce, bez obaw o efekt pamięciowy. To o tyle ważne, że energii wystarcza na dwie godziny użytkowania w trybie laptopa i trzy prowadzenia rozmów. To jednak jedyna poważna wada, rzecz jasna prócz absurdalnej ceny, ale ta na szczęście z czasem będzie malała.

PODSUMOWANIE

+ komputer w kieszeni • faksy, SMS-y i poczta – do komunikacji nie potrzeba nic więcej

− CENA • czas działania • brak gry w „węża"

OCENA 6

APPLE IPHONE 6S PLUS 64 GB

Waży niecałe 200 g i ma grubość 7,3 mm. Ekran jest jeden, za to kolorowy, Full HD i reagujący na dotyk. Wbudowana bateria wystarcza na 14 godzin korzystania z internetu (7 razy dłużej), można robić zdjęcia, kręcić i oglądać filmiki, słuchać muzyki, a dane i programy przechowywać we wbudowanej pamięci o pojemności 64 GB (32 000 razy większa). Maksymalna prędkość przesyłania danych wynosi 300 Mbps przez LTE (30 000 razy szybciej) i 866 Mbps przez Wi-Fi (20 lat temu w ogóle go nie było). Do tego dochodzą GPS, dotykowy ekran, około 10 000 razy szybszy CPU i nieskończenie wydajniejsze GPU, którego w Nokii w ogóle nie było. I to za 4000 zł.

Topowy telefon za 10 000? Nawet największy iPhone jest sporo tańszy.

Canon PowerShot 600

Cena (premiera/dzisiaj): 2500 zł/10 000 zł

PARAMETRY • **Sensor:** 1 Mpix, 1/3"CCD • **Maksymalna rozdzielczość zdjęć:** 832 x 608 • **Maksymalna rozdzielczość filmów:** nie ma filmowania • **Obiektyw:** ekwiwalent 50 mm • **Zoom:** brak • **ISO:** 100 • **Wyświetlacz:** brak • **Pamięć:** 1 MB, karty PCMCIA • **Akumulator:** dedykowany • **Inne:** wbudowany flash • **Wymiary:** 160 x 93 x 59 mm • **Waga:** 460 g

Zdjęcia można zobaczyć już parę minut po zrobieniu!

W końcu aparaty cyfrowe zainteresowały także Canona, potentata na rynku modeli na kliszę. PS 600 ma matrycę o bardzo dużej rozdzielczości. Uniwersalny obiektyw bez autofocusa (ostrzy od 40 cm), a materiały zapisuje albo we wbudowanej pamięci 1 MB, albo na kartach pamięci. Największe wrażenie robi jednak fakt, że można je zobaczyć od razu po podłączeniu (przez stację dokującą) do komputera, bez potrzeby czekania kilku dni na wywołanie kliszy! **Cena – jak to z nowościami bywa – poraża**, zwłaszcza że nie jest to jeszcze sprzęt wystarczający dla profesjonalistów, ale nie mamy wątpliwości, że to właśnie do cyfrówek należy przyszłość.

PODSUMOWANIE

+ zrobione zdjęcia można niemal natychmiast zobaczyć na komputerze • dobra jakość • slot na karty pamięci

− cena • brak AF i zoomu

OCENA 6

Sony Walkman FX421

Cena (premiera/dzisiaj): 800 zł/2400 zł

PARAMETRY • **Odtwarzane formaty:** kaseta, radio AM/FM • **Złącza:** mini-jack • **Zasilanie:** 2 x baterie AA • **Inne:** w zestawie słuchawki, możliwość zaprogramowania 5 stacji, automatyczne odwracanie kasety (autorewers), odłączalny klips do mocowania na pasku, zegarek cyfrowy • **Wymiary:** 116 x 86 x 35 mm • **Waga:** 210 g

Świetnie grające maleństwo.

Jeśli chcesz słuchać muzyki, gdziekolwiek jesteś, walkman to podstawa. Nie ma wątpliwości, że nowy model Sony jest jednym z najlepszych, jeśli chodzi o sprzęt ze średniej półki. **Ma autorewers, więc sam „odwróci kasetę na drugą stronę"**, a wbudowane cyfrowe radio (z pamięcią na 20 stacji) ratuje skórę, gdy kasety się znudzą. Co ważne, dwie baterie alkaliczne wystarczają aż na 13 godzin słuchania kaset lub 20 godzin radia. Do tej serii należą także bardziej zaawansowane modele, np. FX425 z systemami Mega Bass oraz Dolby NR (świetnie usuwa szumy ze słabiej nagranych kaset), ale niestety to już 400 zł więcej.

PODSUMOWANIE

+ bardzo dobra jakość dźwięku • wymiary i waga • wbudowane radio • długi czas pracy na bateriach alkalicznych

− jakość kosztuje

OCENA 8+

SMARTFON

Czas popularnych cyfrówek już minął, wśród amatorów ich miejsce zajęły bowiem smartfony. Topowe modele Samsunga czy Sony mają matryce 16 Mpix, potrafią kręcić filmy w rozdzielczości 4K, a zdjęcia można od razu zobaczyć na wbudowanym wyświetlaczu, dowolnie zmodyfikować i przesłać w świat przez internet. Trzymają się już tylko lustrzanki z wymiennymi obiektywami: według statystyk serwisu flickr Canon zajmuje drugie, a Nikon czwarte miejsce na liście najpopularniejszych producentów aparatów. Wygrywają iPhone'y, na trzecim miejscu uplasowały się Galaxy, a na piątym – Xperie.

SPOTIFY/DEEZER/SMARTFON

Dwa lata później na rynku pojawił się pierwszy sensowny odtwarzacz MP3 (Diamond Rio). Teraz są one równie martwe co walkmany, a zabójcą – znowu – okazał się smartfon. Powoli w zapomnienie odchodzą zresztą także same pliki MP3, a to za sprawą serwisów pozwalających na streaming muzyki albo całkiem za darmo, albo za niewielką miesięczną opłatą. Spotify czy Deezer dają dostęp do ponad 35 milionów utworów! O takiej bibliotece, i to osiągalnej z niemal dowolnego urządzenia i z dowolnego miejsca na świecie (byle tylko był tam dostęp do internetu), 20 lat temu można było jedynie pomarzyć.

Ceny na podstawie dawnych cenników i spłowiałych wspomnień.

Sony PlayStation

Cena (premiera/dzisiaj): **1600 zł/6400 zł**

PARAMETRY • **Procesor:** 32-bitowy MIPS R3000A 33.87 MHz z wbudowanym GPU • **Grafika:** maksymalnie 640 x 480 • **Pamięć:** 2 MB RAM, 1 MB VRAM, 512 kB RAM dla audio, 128 kB RAM dla CD-ROM-u, CD-ROM x 2, karty pamięci 128 kB flash • **Komunikacja:** 2 złącza dla padów, 2 złącza dla kart pamięci, złącza video i TV, PlayStation Link Cable • **Dodatkowe:** w zestawie jeden pad i kable wideo, wbudowany zasilacz • **Wymiary:** 260 x 185 x 45 mm • **Waga:** 550 g

Napęd CD daje PlayStation wielką przewagę nad konkurencją.

Premierę w Japonii konsola miała już pod koniec 1994 roku, a w Europie niecały rok później – ale nie u nas, więc zostaje prywatny import lub skorzystanie z pomocy pośredników. Jeśli dodać do tego także cenę, niewiele niższą od peceta (który przecież może służyć nie tylko do grania, co jest świetnym argumentem przy wszelkich negocjacjach z rodzicami czy innymi sponsorami), oraz wybór gier (są na płytach CD, co wpływa na ich ceny nawet na giełdach komputerowych, do tego brak wersji polskich) – cóż, to sprzęt dla największych fanów grania. Ale kto raz zobaczył Battle Arena Toshinden (bijatyka w pełnym 3D!), Destruction Derby (samochodówka w – a jakże – pełnym 3D) czy Air Combat (zręcznościowy symulator lotniczy, oczywiście w 3D), ten już nigdy nie spojrzy tak samo na komputer. Bo to niewielkie, szare pudełko **oferuje jakość znaną dotychczas tylko z automatów!** Takich wrażeń nie zapewni nawet najmocniejszy Pentium! Zresztą i dwuwymiarowy Mortal Kombat jest na padzie wygodniejszy niż na klawiaturze. A w 16 milionach kolorów i w rozdzielczości 640 x 480 wygląda po prostu super!

Wrażenie robi jednak nie tylko grafika. Również muzyka stoi na najwyższym poziomie, bo w przeciwieństwie do poprzedniej generacji konsol twórcy w PlayStation mają do dyspozycji aż 24 kanały o jakości niewiele ustępującej płytom CD. Do tego wybór CD-ROM-ów w roli nośników sprawia, że autorzy mogą niemal do woli wykorzystywać przygotowane wcześniej filmiki, o jeszcze lepszej jakości niż tworzone w czasie rzeczywistym przez konsolę. Urządzenie potrafi także odtwarzać płyty audio CD.

I pomyśleć, że to pierwsza maszyna do grania firmy kojarzonej dotychczas przede wszystkim z telewizorami i walkmanami... To tak, jakby nagle do konsoli zabrał się choćby Microsoft, firma na wskroś pecetowa.

PODSUMOWANIE

+ wydajność, zwłaszcza w 3D • wysoka rozdzielczość • wygodny pad • wbudowany czytnik płyt CD
− cena sprzętu i gier

OCENA 9

CZTERY GENERACJE PÓŹNIEJ...

Konsole mają się dobrze, ale pecety i smartfony – lepiej.

Zanim pojawiło się PlayStation, na rynku konsol rządziły Sega i Nintendo. Niedługo po debiucie Sony ta pierwsza przestała zajmować się sprzętem i obecnie robi już tylko gry. To drugie przestało już wprawdzie tracić pieniądze, ale w Polsce w najlepszym wypadku może być określone mianem „niszowego". Na rynku rządzi PS4, a na drugim miejscu (z o połowę gorszą sprzedażą) jest Microsoft z XBO. PS4 jest od PS1 tysiąckrotnie szybsze, zamiast CD-ROM-u ma czytnik Blu-ray, grafikę (zazwyczaj) Full HD i takie bajery, jak choćby wibrujące pady (które debiutowały w 1997 roku). Do tego wszystkiego „czwórka" jest jeszcze czterokrotnie tańsza, podobnie zresztą jak i gry. Jedyny problem to pecety – obecnie znacznie wydajniejsze.

Nintendo Game Boy

Cena (premiera/dzisiaj): **450 zł/1800 zł**

PARAMETRY • **Procesor:** 8-bitowy Sharp LR35902, 4,19 MHz • **Grafika:** wbudowany wyświetlacz LCD 2,6", 160 x 144 piksele, 4 odcienie szarości, 59,7 fps-ów • **Pamięć:** 8 kB RAM, do 1 MB ROM i do 32 kB RAM na kartach pamięci • **Komunikacja:** złącze seryjne pozwalające połączyć do 4 konsol • **Dodatkowe:** wbudowany D-pad i 4 przyciski, głośnik mono, 4 baterie AA wystarczają na 30 godzin grania • **Wymiary:** 148 x 90 x 32 mm • **Waga:** 394 g

Sprzętowo nie powala, ale za to komplet baterii wystarcza na 30 godzin.

Konsolka miała europejską premierę pod koniec 1990 roku, trudno więc uznać ją za nowość. Zresztą już wtedy wcale nie powalała możliwościami, bo taki na przykład Atari Lynx miał kolorowy ekran o przekątnej 3,5", rozdzielczości 160 x 102 piksele i w 4096 kolorach, a także znacznie większą wydajność. Problemem były jednak nadal źródła zasilania: w Lynksie zastosowano 6 baterii AA, które wystarczały zaledwie na mniej więcej 4 godziny zabawy. Game Boy jest pod tym względem znacznie bardziej konserwatywny. Nie poraża jakością ekranu, który wyświetla zaledwie 4 kolory (wszystkie szare) i nie ma podświetlania. Nie ujmuje jakością dźwięku. Do tego wcale nie jest ani szczególnie lekki, ani mały.

Tyle że nadal niczego lepszego nie wymyślono. Główna zaleta Game Boya to bogata lista gier. Pierwszą, dołączaną za darmo, był Tetris, ale obecnie ich lista liczy sobie setki pozycji, więc każdy znajdzie wśród nich coś dla siebie. Druga sprawa to **długość pracy, która dochodzi do 30 godzin na jednym komplecie czterech paluszków**. Plusem jest również doskonale czytelny ekran, któremu niestraszna nawet słoneczna plaża (brak podświetlania daje się jednak we znaki przy słabym oświetleniu, ale można temu zaradzić, dokupując specjalne lampki). Oczywiście 450 złotych za przenośną konsolę to sporo kasy, ale jeśli dużo czasu spędzasz w podróżach lub na nudnych wykładach, a zamiast czytać książki lub czasopisma wolisz grać, Game Boy to świetna propozycja. Chodzą wprawdzie słuchy, że Nintendo pracuje nad nowymi wersjami, w tym także takimi z kolorowym ekranem, ale przykład Atari Lynksa pokazuje, że lepsze wnętrzności wcale nie muszą być w sprzęcie przenośnym zaletą...

PODSUMOWANIE

+ bogata lista gier • bardzo długi czas pracy • wystarczająco dobra wydajność • czytelność ekranu w dobrym świetle
− cena • niezbyt duży ekran • dość duża waga

OCENA 7

SMARTFONY BIORĄ WSZYSTKO...

Konsola w kieszeni? Większość osób woli smartfona.

Konsole mobilne jeszcze wprawdzie żyją, ale co to jest za życie? Trzyma się już tylko Nintendo 3DS (i 2DS), wprowadzone do sprzedaży na początku 2011 roku, ale to propozycja przede wszystkim dla fanów Pokémonów i innej japońszczyzny, dlatego nie dziwi, że na całym świecie sprzedano ich do tej pory zaledwie 45 mln. Dla porównania obecnie aktywnych jest już ponad miliard urządzeń z iOS-em i ponad 1,4 mld z Androidem (to ostatnie oficjalne dane, w przypadku systemu Google'a najpewniej mocno zaniżone). Wprawdzie jeszcze w tym roku na rynek trafić ma Nintendo NX, który składać się ma z konsoli stacjonarnej i przenośnej, ale w odwrócenie trendu wierzą już tylko najbardziej zagorzali fani Nintendo – a pozostali cieszą się, że nawet wielkie N w końcu zaczęło tworzyć gry na smartfony.

Midia inkBook 8

Cena: 850 zł | Dostarczył: Arta Tech | www.artatech.pl

PARAMETRY • **Ekran:** 8", dotykowy, 1024 x 768, Pearl (160 ppi) z podświetleniem, 16 odcieni szarości • **Pamięć:** 8 GB • **Komunikacja:** Wi-Fi 802.11 b/g/n • **Czas pracy na baterii:** poniżej 15 godzin • **Obsługiwane formaty:** EPUB i PDF (z funkcją reflow) z Adobe DRM (ADEPT), MOBI (bez DRM), TXT, FB2, HTML, RTF • **Inne:** czyta „komiksowe" formaty: CBR i CBZ, system operacyjny Android 4.2.2 **Wymiary:** 198 x 144 x 8 mm • **Waga:** 258 g

Choć kobiety zgodnie twierdzą, że „rozmiar nie ma większego znaczenia", ja tam swoje wiem. Niekiedy parę cm czyni ogromną różnicę. Ot, choćby w wypadku czytników e-książek. Nieformalny standard w tych urządzeniach to ekran o przekątnej 6 cali, co w efekcie zmusza mnie albo do używania zbyt małych fontów, albo do irytująco częstej zmiany stron. Dlatego gdy usłyszałem, że w redakcji pojawił się 8-calowy inkBook, z radością podjąłem się jego testu.

Itaka ciekawostka wrazz nim dostałem też zgrabny pokrowiec „made in Poland" (nie, nie wchodzi w skład zestawu, tam mamy jeno czytnik, kabelek, kartę gwarancyjną i miniinstrukcję obsługi), który się bardzo przydał, gdyż tradycyjnie już producenci wszystkich e-readerów robią ich tylne obudowy z materiału niesamowicie wręcz łapiącego odciski palców. Nie wiem, jak wam – ale mnie to strasznie przeszkadza. Fobia jakaś... Tymczasem gumowaty tył pokrowca zdaje się na nie bardzo odporny. Dlaczego więc z takiego tworzywa nie robi się czytników? (Wietrzę spisek!).

Ale to, oczywiście, drobiazg. **Ekran wygląda imponująco – osiem cali „to je ono!"**, przy czym urządzenie ciągle jest dość kompaktowe (w sumie rozmiaru niedużej książki) i niezbyt ciężkie, więc nadal jak najbardziej mobilne. A komfort czytania już zupełnie inny. Problem w tym, że rozdzielczość ekranu to przyzwoite choć już niepowalające 1024 x 768. Przy rozmiarze 8 cali daje to raczej nieimponującą gęstość pikseli 160 ppi, czyli na poziomie bliskim pierwszego Kindle'a z roku 2011 (167 ppi). A że człowiek szybko przywyka do dobrego, a ekran mojego Voyage'a mieści prawie dwa razy tyle pikseli przy mniejszej przekątnej, to mnie osobiście to troszkę przeszkadza – przywykłem już do fontów ostrych jak żyleta i lepszego kontrastu. Wyczuwalna też jest trochę za duża bezwładność przy zmianie stron. Lecz to „problemy pierwszego świata", dla większości użytkowników nie będzie to coś, co przeszkodzi cieszyć się lekturą. Za to pewnie zauważycie **nie za długi (jak na takie urządzenie) czas pracy na baterii**. To ok. 15 godzin ciągłego czytania. Cóż, Android (4.2.2) jako system operacyjny swoje robi. Bo w przeciwieństwie do Kindli inkBook pobiera energię zawsze, gdy jest włączony, a nie tylko przy przewijaniu stron (ok. 2% na godzinę, przy wyłączonym Wi-Fi i podświetleniu). Ba, nawet w stanie „stand by" schodzi z 8% na dobę. Można co prawda całkiem wyłączyć czytnik, ale wtedy jego start zajmuje „troszkę" czasu.

A poza tym? Czytnik jest w porządku, podświetlanie ekranu się sprawdza, obsługa (tylko dotyk) i oferowane możliwości nie odbiegają od konkurencyjnych urządzeń. Pewną przesadą wydaje się pojemność 8 GB (po pięciu latach intensywnego kolekcjonowania e-booków mam ich ok. 1 GB). Ale gdy się pamięta, że na tym czytniku można też słuchać muzyki i audiobooków, to ma to sens, podobnie jak złączę na kartę pamięci microSDHC (maks. 32 GB). Przy czym czytanie zwykłych e-książek zdaje mi się lekkim marnotrawieniem jego potencjału. **To coś, co sprawdzi się najlepiej przy podręcznikach, cyfrowej dokumentacji czy komiksach** (obsługuje formaty CBR i CBZ!) oraz czasopismach, choć może brakować koloru. Niewątpliwie czytanie na ośmiu calach jest dużo przyjemniejsze niż na sześciu, mam więc cichą nadzieję, że taki rozmiar stanie się w przyszłości obowiązującym standardem. Ale czy dzisiaj dodatkowe dwa cale są warte ceny dwukrotnie wyższej niż standardowych e-czytników? Nie podejmuję się udzielić jednoznacznej odpowiedzi. ■ **Smg**

PODSUMOWANIE

+ ekran 8 cali! Wow! • można odsłuchiwać audiobooki i muzykę • i czytać komiksy • 8 GB RAM

− niewielka gęstość pikseli na cal • nieco za duża bezwładność • niepowalający czas pracy

OCENA 7

Asus Transformer Book TP200SA

Cena: 1400 zł | Dostarczył: Asus | pl.asus.com

PARAMETRY **System:** Windows 10 • **Procesor:** Intel Celeron N3050, 2 x 2,16 GHz • **Grafika:** Intel HD Graphics • **Ekran:** IPS, 11,6 cala, 1366 x 768, multitouch • **Pamięć:** 2 GB RAM, 32 GB SSD + złącze microSDXC (do 128 GB) • **Komunikacja:** Bluetooth 4.0, Wi-Fi b/g/n/ac, USB 3.0, USB 2.0, USB 3.0 typ C, micro HDMI **Bateria:** 32 Wh • **Inne:** czujnik jasności, głośniki stereo, złącze słuchawkowe, kamerka HD **Wymiary:** 297 x 201 x 18 mm • **Waga:** 1,2 kg

Najnowszy Transformer to konstrukcja typu 2 w 1. Na pierwszy rzut oka wygląda jak zwykły notebook, ma jednak dotykowy ekran. Do tego **wyświetlacz można obrócić o 360 stopni (ale już nie odłączyć go całkiem)**, dzięki czemu całość zmienia się w tablet. Trochę gruby i ciężki, do tego od spodu mający klawiaturę (która na szczęście automatycznie się wyłącza, podobnie jak gładzik), ale do leniwego korzystania z netu czy czytania komiksów lub czasopism nadaje się idealnie. W niektórych sytuacjach przydaje się także tryb „namiotu", ułatwiający choćby wspólne oglądanie filmów. Za wydajność odpowiadają dwurdzeniowy Celeron pracujący z zegarem do 2,16 GHz oraz 2 GB pamięci RAM. To wystarcza do prac biurowych (klawiatura jest bardzo dobra), korzystania z netu (poza stronami z masą animowanych GIF-ów czy kupą reklam) i oglądania multimediów. Plusem jest duży, pewnie działający gładzik, a do czułości dotykowego ekranu również nie można mieć zastrzeżeń. Jako atuty traktować też należy niewielką wagę, wymiary i cenę. Trzeba jednak pamiętać, że TP200SA to nie demon prędkości. Wystarczy zresztą zobaczyć wyniki w Geekbenchu – na rynku są już szybsze smartfony. Jeśli szukasz notebooka niedrogiego, niewielkiego, dobrze wykonanego, a do tego mogącego zmienić się w tablet, fajnie wyglądającego i długo działającego na baterii (przy minimalnym obciążeniu ponad 12 godzin!), TP200SA jest jednym z najciekawszych na rynku. ■ **Al**

TESTY

Czas pracy na baterii

Wydajność

3DMark	17 582(*)
Geekbench 3 (single/multi)	887/1498(*)

(*) im więcej, tym lepiej

PODSUMOWANIE

+ jakość wykonania • wygodna klawiatura i gładzik • dobry dotykowy ekran • cał kiem wygodny tryb tabletu • bezgłośna praca • czytnik kart pamięci i 3 złącza USB • długi czas pracy

− wydajność na poziomie smartfonów

OCENA 8

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wydania magazynu do druku.

Goclever Insignia 1410 Win

Cena: 800 zł | Dostarczył: Goclever | www.goclever.com/pl

PARAMETRY • **Procesor:** IntelAtom Z3735F, 4 x 1,33 GHz • **Grafika:** Intel HD Graphics • **Ekran:** TN, 14,1 cala, 1280 x 768, matowy • **Pamięć:** 2 GB RAM, SSD 32 GB • **Komunikacja:** 2 x USB 2.0, mini HDMI, czytnik kart microSD, wyjście słuchawkowe, gniazda audio, Wi-Fi 802.10 a/b/g/n, Bluetooth 4.0 • **Napęd optyczny:** brak • **Bateria:** 10 000 mAh, niewymienna • **Inne:** Windows 10 Home, kamerka 2M pix • **Wymiary:** 35 x 23 x 1,3 cm • **Waga:** 1,44 kg

Nim zaczniecie czytać dalej, popatrzcie na cenę i specyfikację. To nie błąd: za osiem stówek dostajecie sprzęt wraz z systemem operacyjnym. Chcąc kupić ten ostatni osobno, trzeba byłoby zapłacić ok. 450 zł. Na hardware zostaje więc 350 zł. Wiem, tego rodzaju matematyka ma ograniczony sens, bo producent sprzętu może system kupić w pakiecie, znacznie taniej niż końcowy użytkownik. Tym niemniej arytmetyka jak na dłoni pokazuje, że mamy tu do czynienia z urządzeniem budżetowym. Parę lat temu, jeszcze w czasach, gdy tabletów tak naprawdę nie było, krótką karierę zrobiły netbooki, czyli tanie, niewielkie notebooki, które służyły przede wszystkim jako maszyny do pisania i przeglądania internetu. Insignia 1410 Win to odpowiednik tamtego sprzętu – tyle że jeszcze tańszy, bo za netbooka wówczas standardowo trzeba było wyłożyć ok. 1200 zł. Cudów więc nie ma co oczekiwać.

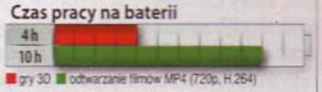
W testach wydajności sprzęt wypada gorzej niż większość smartfonów. Zapomnijcie o odpalaniu jakiejkolwiek współczesnej gry, bo nie ruszy. O dziwo, w podstawowych zastosowaniach sprzęt jednak się sprawdza. Jako maszyna do pisania – bez problemu. Podobnie sprawa się ma z oglądaniem filmów. „Grunwald" (patrz: oznaczenie modelu) radzi sobie z rozdzielczością HD przy 60 klatkach na sekundę. Sporadycznie mogą pojawić się tylko drobne przycięcia. Większej rozdzielczości nie ma co testować, bo ekran w netbooku oferuje 1280 x 720 i jest oparty na matrycy TN o bardzo słabych kątach widzenia. Trudno jednak, zważywszy na cenę, być tym faktem zaskoczonym.

W przeciwieństwie do starych netbooków ten jest wyraźnie większy. Ekran to nie 10,2, ale 14,1 cala, a co za tym idzie – mamy większą obudowę, choć jest cieńsza niż choćby stareńki Wind. To zwykły plastik, klapa z zewnątrz jest lekko zmatowiona, wewnątrz zaś całość to tworzywo matowe i odczuwalnie szorstkie. Wygląda skromnie, choć nie tandetnie. Netbook jest wyposażony w dwa porty USB 2.0, wyjście słuchawkowe, wyjście mini HDMI oraz czytnik kart microSD. Nie ma tu gniazdka sieciowego – za komunikację ze światem odpowiadają jednak Wi-Fi i Bluetooth. Magazyn danych to pamięć flash o pojemności 32 GB, można jednak dorzucić kartę do gniazda microSD. Bateria z kolei ma pojemność 10 000 mAh i wystarcza na cztery godziny intensywnej pracy.

Oczywiście to produkt budżetowy i przez to wydajność ma zatrważająco wręcz niską – **do podstawowych zastosowań jednak wystarcza.** Polecamy głównie ze względu na cenę – odnoszę wrażenie, że zejść niżej byłoby już bardzo trudno. ■ **B.Spears**

TESTY

Czas pracy na baterii



Wydajność

3DMark	5925(*)
Geekbench 3 (single/multi)	258/739(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

➕ **bajecznie niska cena za sprzęt plus system • wystarcza do podstawowych zastosowań • nie wygląda tandetnie • lekki i stosunkowo niewielki**

➖ **bardzo niska wydajność • niemal zerowe możliwości rozbudowy • słabe kąty matrycy**

OCENA **8+**

Goclever Quantum 2 500 Rugged

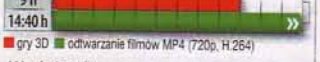
Cena: 800 zł | Dostarczył: Goclever | www.goclever.com/pl

PARAMETRY • **System:** Android 5.1 • **Procesor:** MT6735 4 x 1 GHz • **Grafika:** Mali-T720 • **Ekran:** IPS, 5 cali, 1280 x 720, multitouch • **Pamięć:** 2 GB RAM, 16 GB flash + microSDHC (do 32 GB) • **Komunikacja:** GSM, WCDMA, LTE, Bluetooth 4.0, Wi-Fi 802.11 b/g/n • **Bateria:** 5000 mAh, wymienna • **Dodatkowe:** czujnik jasności, zbliżeniowy, akcelerometr, GPS, kompas, radio, złącze słuchawkowe, dual SIM, kamerki 5 i 13 Mpix • **Wymiary:** 151 x 78 x 13 mm • **Waga:** 255 g

Do testowania tego smartfona zabrałem się w oryginalny sposób: ściągnąłem kilka gier dla dzieci, po czym dałem go do zabawy synowi, który akurat brał kąpiel. Telefon przeżył pomimo wielokrotnego zachlapania i parokrotnego zanurzenia. Obudowa jest zgodna z normą IP65, która sprawia, że elektronika jest w dużym stopniu zabezpieczona przed działaniem wody i pyłu. Otwory szczelnie zamykane, obudowa skręcana, a klapa kryjąca pojemną baterię dodatkowo uszczelniona otulającą ją gumą. Telefon bardzo długo wytrzymuje bez ładowania: ogniwo 5000 mAh pozwala oglądać filmy HD bez ładowania niemal 15 godzin, pod pełnym obciążeniem Quantum 2 500 będzie zaś działać nieco ponad 9 godzin – dla wielu smartfonów takie wyniki to marzenie. Wydajnością odstaje od konkurencji, co zresztą czuć w codziennym użytkowaniu, ale **jak chcecie coś odpornego**, to wówczas się sprawdzi. ■ **J.Lo**

TESTY

Czas pracy na baterii



Wydajność

3DMark	3050(*)
Geekbench 3 (single/multi)	486/1352(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

➕ **pancerna obudowa odporna na zachlapania i pył • bardzo pojemna bateria • dwie karty SIM i osobne gniazdo microSD**

➖ **ogólna wydajność**

OCENA **8**

Asus ZenFone Max

Cena: 1000 zł | Dostarczył: Asus | www.asus.com/pl

PARAMETRY • **System:** Android 5.0.2 • **Procesor:** Qualcomm MSM8916, 4 x 1,2 GHz • **Grafika:** Adreno 306 • **Ekran:** IPS, 5,5 cala, 1280 x 720, multitouch • **Pamięć:** 2 GB RAM, 16 GB flash + microSDXC (do 64 GB) • **Komunikacja:** GSM, HSPA+, WCDMA, LTE, Bluetooth 4.0, Wi-Fi 802.11 b/g/n • **Bateria:** 5000 mAh, wymienna • **Dodatkowe:** dual SIM, czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, kompas, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 5 i 13 Mpix • **Wymiary:** 156 x 77 x 11 mm • **Waga:** 202 g

Co bardziej rozsądni producenci smartfonów odkryli, że sporej części użytkowników nie trzeba kosmicznych technologii i wydajności porównywalnej z komputerami Pentagonu. Wystarczy za to dobrej jakości ekran i odpowiednio duża bateria. To wszystko trafiło do Asusa i... tak naprawdę więcej nie wymagam. Faktem jest: wydajność nie jest oszałamiająca. Ten telefon działa wolniej niż choćby wciąż obecny na rynku i podobnie wyceniony Galaxy S4. Stary flagowiec Samsunga w niektórych testach jest dwukrotnie szybszy. **Nie zmienia to jednak faktu, że ZenFone Max wystarczy wam do codziennych zastosowań** katowałem go tak samo jak własny telefon, i dało się. O dziwo, nie wymiękł nawet w przypadku Ingressa, choć GPS w pojazdach potrafi się czasem przywiesić. Tym, co mi się nie spodobało, jest przeładowane bajerami oprogramowanie. Nie powiem, parę rozwiązań jest przydatnych, jak choćby tryb obsługi jedną ręką, ale wielu aplikacji standardowo tu zainstalowanych raczej nigdy bym nie użył. Wolę czystego Androida. ■ **J.Lo**

CD-ACTION POLECA

Dobry stosunek parametrów do ceny.

TESTY

Czas pracy na baterii

Wydajność

3DMark	4371(*)
Geekbench 3 (single/multi)	491/1484(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

➕ **duży, ładny ekran • pojemna bateria • ładny wygląd • dwie karty SIM • jak na takie możliwości dobrze wyceniony • parę fajnych rozwiązań w softcie...**

➖ **...ale też sporo śmieci • taka sobie wydajność**

OCENA **8+**

Roccat Ryos MK FX

Cena: 850 zł | Dostarczył: Roccat | www.roccat.org/pl

PARAMETRY • **Liczba dodatkowych klawiszy:** 8 (w tym programowalnych: 8) • **Długość kabla:** 180 cm • **Sposób podłączenia:** USB x 2 (zasilanie) + opcjonalnie 2 x mini-jack • **Podstawka pod nadgarstki:** tak • **Inne:** antypoślizgowe „nóżki" o dwóch stopniach wysokości, w bazie dwa gniazda mini-jack na słuchawki i mikrofon, blok obsługi multimediów, 2 dodatkowe bloki przycisków makr, indywidualne podświetlanie RGB wszystkich klawiszy, mechaniczne przełączniki Cherry MX, Easy-Shift[+], makra, profile • **Wymiary:** 50,8 x 23,4 x 4,4 cm • **Waga:** 1,6 kg

CD-ACTION POWER!

Najbardziej wybajerzona klawiatura mechaniczna na rynku.

Ciągle się waham. Nie wiem, czy to już przerost formy nad treścią, czy też najlepszy „mechanik" na rynku dla kasiastych i wybrednych graczy. Bez wątpienia to sprzęt, na którym cudownie się gra i pracuje. Brązowe przełączniki Cherry sprawiają, że wciskanie indywidualnie podświetlanych w palecie RGB klawiszy jest bardzo przyjemne. Roccat stanął na głowie, by soft, który dostajemy w zestawie, był równie wybajerzony jak samo urządzenie. Poprzednią klawiaturę tej firmy przy pomocy wygrzebanego gdzieś w sieci plugina do Winampa zmusiłem, by migała w rytm, niejako ilustrując puszczaną muzykę. Tutaj już nie trzeba kombinować: twórcy dorzucili taką opcję do swojego oprogramowania. Po prostu wybieramy „Equalizer" ze stylów podświetlenia i w ten sposób klawisze zaczynają reagować na każdy dźwięk z komputera. Wygląda to fenomenalnie, ale o wiele przydatniejsze jest chociażby podświetlanie klawiszy używanych w grach w bazie softu Roccata mamy dostęp do iluminacji standardowych obłożeń z szeregu najpopularniejszych tytułów, co może już być bardzo przydatne, szczególnie w sytuacji, gdy dopiero zaczynamy zabawę: wystarczy rzut oka na klawiaturę i wiadomo, które przyciski coś robią.

Podświetlenie można też rzecz jasna modyfikować we własnym zakresie, dowolnie dobierając barwę, tryb działania czy jasność dla każdego z klawiszy. Gdyby były święta, to, słowo daję, nie potrzebowałbym choinki. Sprawdza się ono też w niektórych grach, np. w World of Tanks, po aktywowaniu odpowiedniej opcji w softcie, gra przejmie kontrolę nad podświetleniem i kolor będzie zależeć od stanu technicznego czołgu. Zielony? Jest OK! Czerwień? No, stary, szukaj mechanika. Na razie było to możliwe w klawiaturach membranowych Isku z podświetleniem RGB, teraz da się bawić w ten sposób również z mechanicznym Roccatem. Jeśli chodzi o ergonomię, to zastrzeżeń nie mam. Dzięki gumowym nóżkom klawiatura bardzo pewnie leży na biurku, nadgarstki spoczywają na podstawce, dwa dodatkowe bloki przycisków są łatwo dostępne. W porównaniu do wcześniejszych modeli niemal nic się nie zmieniło. Niemal, bo brakuje dwóch portów USB, które ukryte były w prawym górnym rogu obudowy. Szkoda. **Boli też bardzo wysoka, by nie rzec „absurdalna", cena.**

To klawiatura z najwyższej półki, wybajerzona jak żadna inna – pod względem liczby dostępnych opcji i rozwiązań przebija nieco tańszą, ale i tak kosmiczną SteelSeries M800. Jak ktoś ma fundusze – będzie zadowolony. Jak nie – spokojnie wystarczy któryś z tańszych Ryosów, bo w swej podstawowej funkcjonalności nie różnią się niczym. ■J.Lo

PODSUMOWANIE

✚ **wygodne, mechaniczne przełączniki • podświetlenie RGB • kosmiczne możliwości softu • dodatkowe klawisze • współpraca z innymi urządzeniami Roccata**

OCENA 7+

➖ **brak portów USB • cena!!!**

Logitech G410 Atlas Spectrum

Cena: 550 zł | Dostarczył: Logitech | www.logitech.pl

PARAMETRY • **Liczba dodatkowych klawiszy:** 0 • **Długość kabla:** 180 cm • **Sposób podłączenia:** USB • **Podstawka pod nadgarstki:** brak • **Inne:** wyłączalne podświetlenie RGB, dołączona podkładka pod nadgarstek, anty-ghosting, odłączalna podstawka pod smartfona lub tablet • **Wymiary:** 39 x 18,5 x 3,5 cm • **Waga:** 0,8 kg

Na pierwszy rzut oka G410 wygląda jak G910, tyleże bez bloku numerycznego. Na drugi brak mu dodatkowych klawiszy G, do których można było przypisać makra – z tej funkcji całkiem zresztą zrezygnowano. Pozostawiono za to podświetlanie RGB (można je wyłączyć, ale nie da się regulować jasności), przycisk do wyłączania klawiszy Windowsa, a do tego zmieniono konstrukcję podstawki pod smartfona, którą teraz można całkiem wyciągnąć i postawić obok. Zostawiono to, co niezbędne, co w przypadku modelu stworzonego przede wszystkim z myślą o turniejach ma sens. Zwłaszcza że **G410 zachowuje największą zaletę G910, czyli przełączniki Romer-G**, które reagują szybciej niż najpowszechniej stosowane Cherry MX (po przebyciu 1,5 mm, a nie 2 mm). Reszta charakterystyki jest bardzo podobna jak w Cherry Brown, a więc brak tu wyraźnie zaznaczonego momentu aktywacji oraz głośnego kliku. Pod tym względem przypomina model z gumową matą, choć działa znacznie pewniej. **Problemem jest jednak cena.** Dlatego choć G410 to bardzo dobry sprzęt, jego opłacalność dla większości graczy stoi pod bardzo dużym znakiem zapytania. ■AI

Mechaniczna, mała, bez makr, droga.

PODSUMOWANIE

✚ **rewelacyjne mechaniczne przełączniki • dobry system podświetlania z dodatkowymi trybami pracy • możliwość szybkiego wyłączenia klawisza Windows • odłączalna podstawka pod smartfona • system Arx Control**

OCENA 5

➖ **cena • typowy dla Logitecha, nieco udziwniony układ • brak makr • brak regulacji jasności podświetlania**

Logitech G502 Proteus Spectrum

Cena: 369 zł | Dostarczył: Logitech | www.logitech.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 9 (w tym programowalnych: 9) plus wychylana rolka (programowalna) • **Długość kabla:** 1,8 m • **Rodzaj sensora:** optyczny, maksymalnie 12 000 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** makra, pamięć na profile (3 plus dowolna liczba po zainstalowaniu sterownika), regulowana waga, kabel w oplocie, podświetlanie RGB • **Wymiary:** 132 x 75 x 40 mm • **Waga:** 121 g + do 5 ciężarków po 3,6 g

CD-ACTION POLECA

Najlepsza uniwersalna mysz świata.

Najlepsza uniwersalna mysz dla graczy, Logitech G502, właśnie doczekała się nowej wersji. Podobnie jak w poprzedniej główną rolę odgrywa sensor optyczny o czułości 12 000 dpi. To absurdalnie dużo, ale najważniejsze, że działa on idealnie niezależnie od ustawień. Niezmienione pozostały też system regulacji wagi za pomocą maksymalnie pięciu ciężarków oraz masa samej myszy. A także liczba i rozkład klawiszy. I wyświetlacz pokazujący, który profil został wybrany. Oraz genialne, wychylane na boki metalowe kółko, w którym można wyłączyć klik, by szybko przewijać nawet absurdalnie długie dokumenty. I wbudowana pamięć na trzy profile. Nawet kabel w oplocie pozostał ten sam.

Co zatem zmieniono? Dwie rzeczy. Pierwsza to brak niebieskiej wstawki z lewej strony. Druga – zastąpienie niebieskiej diody podświetlającej znaczek G. Teraz jego kolor można ustawić, na jaki się tylko chce, a do tego dostępnych jest także kilka dodatkowych trybów, np. płynne przejścia między różnymi kolorami. Czy zatem nowy G502 jest lepszy od poprzednika? Nie. Co nie zmienia faktu, że **to nadal najlepsza uniwersalna mysz dla graczy**, niezależnie od tego, czy kupisz (obecnie wciąż dostępną i do tego nieco tańszą) wersję wcześniejszą, czy też Spectrum. ■AI

PODSUMOWANIE

✚ **genialny sensor • wbudowana pamięć na profile • rozbudowane makra • bardzo przyjemny soft • wygląd i jakość wykonania • podświetlanie RGB**

OCENA 9

➖ **tylko dla praworęcznych • poprzednia G502 jest równie dobra, a teraz także nieco tańsza**

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wydania magazynu do druku.

LG 34UM67

Cena: 1950 zł | Dostarczył: LG | www.lg.com/pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 34 cale • **Rozdzielczość:** 2560 x 1080 • **Matryca:** IPS, matowa, podświetlanie LED, odświeżanie 75 Hz • **Kontrast:** typowy – brak danych, 5 000000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 5 ms • **Złącza:** DVI, HDMI, DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 53/0,5 W • **Inne:** wyjście audio, wbudowane głośniki 2 x 7 W, FreeSync • **Wymiary:** 83 x 46,9 x 17,3 cm • **Waga:** 7,3 kg

To już kolejna ultrapanorama LG przeznaczona dla normalnych ludzi. Bez superhiperkosmicznej technologii czy bajerów, z których będziemy korzystać od święta. To po prostu olbrzymi ekran, który ma spełniać swoją podstawową funkcję. Czy to wystarczy, by polecić ten monitor? Owszem – jeśli spojrzymy na niego przez pryzmat ceny. W chwili powstawania tego tekstu jest to jedyny dostępny na rynku ekran o przekątnej 34", którego cena zeszła poniżej 2000 zł. Konkurencja jest droższa czasem nawet o parę stówek.

Jeśli ktoś zastanawiał się nad kupnem polecanej przez nas już jakiś czas temu ultrapanoramy 29UM67, ale chciał czegoś z większym obszarem roboczym to może spokojnie kupować ten model. Obydwa na dobrą sprawę różnią się przede wszystkim wielkością ekranu, który tutaj rozciąga się do 34 cali przy zachowaniu tej samej rozdzielczości 2560 x 1080. Jak na mój gust, to do grania jest to rozdzielczość wprost wymarzona: piksele w ogóle nie rzucają się w oczy, komputer zaś nie powinien dostać zadyszki, renderując obraz będący w istocie rozszerzonym Full HD. Dla współczesnych pecetów nie jest to wysiłek ponad miarę – a wrażenia niesamowite! Dawno już przekonałem się, że obraz w proporcjach 21:9 i lepiej wygląda, i daje przewagę w grach sieciowych, jeśli dany tytuł obsługuje ten format. Tu nie jest inaczej. Jeśli chodzi o pracę, to widać, że nie jest to panoramiczny odpowiednik QHD tragedii jednak nie ma i da się tu nawet grafiką bawić bez kręcenia nosem.

Pod względem jakości obrazu monitor wypada dobrze. Tylko i aż tyle. **To typowa pod względem osiągów matryca IPS, która zadowoli gusta typowego odbiorcy.** Są lepsze, są gorsze. Jeśli zdecydujecie się na standardowy, ciepły schemat barw, temperatura będzie odbiegać o 200K od optymalnego poziomu 6500K ponownie, są lepsze, są gorsze. Kilka dni spędzonych przed tym monitorem nie dało mi żadnych powodów do narzekań, doceniłem za to wygodę związaną z dużym obszarem.

Mimo że **to najtańsza ultrapanorama tej wielkości**, znalazł się budżet na bajer, który ucieszy użytkowników sporej części kart AMD – to FreeSync, którego użycie sprawi, że obraz będzie pozbawiony irytującego rwania poszczególnych klatek. Technologia ta działa w tym modelu w zakresie 48-75 Hz. Jeśli potraktować to jako bonus jest to jak najbardziej do przyjęcia. Zresztą to i tak zabawka dla mniejszości odbiorców, jeśli spojrzeć na statystyki Steama odnoszące się do najpopularniejszych GPU, wśród których królują GeForce'y z GTX-em 970 na czele. Wszyscy jednak powinni się ucieszyć zarówno z profili dedykowanych różnym gatunkom gier, jak i z trybu przeznaczonego do czytania, który może i sprawia, że witryny WWW wyglądają jak oblane czerwonym rumieńcem panna na wydaniu, ale przynajmniej oczy odpoczywają.

Z przyjemnością postawiłbym ten sprzęt na biurku. Są ekrany lepsze, oferujące większą rozdzielczość czy zakrzywioną matrycę. Ten jednak w zupełności zaspokoiłby moją potrzebę panoramicznego postrzegania elektronicznego świata. ■J.Lo

PODSUMOWANIE

➕ **obraz dobrej jakości • rozdzielczość i przekątna świetnie nadają się do grania • to najtańsza na rynku ultrapanorama w tych wymiarach**

➖ **wąski zakres FreeSynca • temperatura barw nieco odbiega od wzorcowej**

OCENA **8+**

iiyama GB2888UHSU

Cena: 2400 zł | Dostarczył: iiyama | www.iiyama.com/pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 28 cali • **Rozdzielczość:** 3840 x 2160 • **Matryca:** TN, matowa, podświetlanie LED, odświeżanie 60 Hz • **Kontrast:** 1000:1 typowy, 12 000000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 1 ms • **Złącza:** VGA, 2 x HDMI, HDMI + MHL, DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 42/0,5 W • **Inne:** wyjście audio, wbudowane głośniki 2 x 3 W, PiP, PbP, FreeSync, hub USB 3.0, • **Wymiary:** 66,3 x 41,4 x 23 cm • **Waga:** 7,7 kg

Jestem zaskoczony dobrą jakością obrazu. Monitor wyposażony jest w matrycę TN, jednak tego nie widać. Jeśli spojrzymy na odwzorowanie barw, GB2888UHSU **jest lepszy niż większość typowych IPS-ów**. Oczywiście wszystko staje się jasne, kiedy zwróci się uwagę na kąty, które są wyraźnie słabsze. Jeśli ktoś chciałby skorzystać z profili kolorów dostępnych w menu sprzętu, to najbliższy optymalnej temperaturze 6500K jest profil normalny, który ma 6100K.

Pochwalić model należy za to, że mamy wiele gniazd, w tym stareńkie VGA, które może być przydatne, gdy zechcemy skorzystać z funkcji Picture in Picture. Jest tu również FreeSync, z czego ucieszą się gracze. Osobiście jednak do grania kupiłbym LG zaprezentowany wyżej – proporcje ekranu w tamtym przypadku są atrakcyjniejsze, a i wymagania względem komputera znacznie mniejsze. GB2888UHSU jest za to zdecydowanie bardziej uniwersalny: jeśli ktoś będzie potrafił wykorzystać potencjał bardzo dużej rozdzielczości, będzie zadowolony. **Za sprzęt jednak trzeba sporo zapłacić**: konkurencja jest wyraźnie, bo nawet o kilkaset złotych, tańsza. ■J.Lo

PODSUMOWANIE

➕ **bardzo dobra jakość obrazu • komplet gniazd i funkcja PiP • całkiem ładny, klasyczny wygląd**

➖ **kąty są gorsze niż w matrycach IPS • normalny profil kolorów odbiega od optimum o 400K • drogi jest**

OCENA **7+**

Samsung SE590C

Cena: 2000 zł | Dostarczył: Samsung | www.samsung.com/pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 31,5 cala • **Rozdzielczość:** 1920 x 1080 • **Matryca:** VA, matowa, podświetlanie LED, odświeżanie 60 Hz • **Kontrast:** 5000:1 typowy, dynamiczny – brak danych • **Czas reakcji:** 4 ms • **Złącza:** 2 x HDMI, DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 45/0,3 W • **Inne:** wyjście audio, wbudowane głośniki 2 x 5 W, wyjście słuchawkowe, zakrzywiony ekran, tryby do gier, redukcja migotania obrazu, tryb doczytania • **Wymiary:** 72,9 x 52,3 x 21,4 cm • **Waga:** 6,9 kg

Zakrzywiony olbrzym o tradycyjnych proporcjach 16:9. Trochę szkoda, że za dużą przekątną nie poszła rozdzielczość QHD, bo jednak w codziennym użytkowaniu widać, że to Full HD – i nie jest to zaleta. W grach jest lepiej: sprzęt **wyświetla obraz na dużej powierzchni, która dodatkowo wydaje się większa dzięki wyraźnie zauważalnemu zakrzywieniu**. Wrażenie jak najbardziej pozytywne! Zaletą w zasadzie jest również jakość obrazu – tutaj SE590C wypadł bardzo podobnie do LG opisywanego powyżej. Czyli jest dobrze, ale mogłoby być lepiej. Tradycyjnie dla Samsunga mamy tu parę technologii uprzyjemniających użytkowanie. Do grania i oglądania filmów dostajemy dynamiczny kontrast, do czytania redukcję niebieskiego światła, a technologia FlickerFree sprawia, że obraz nie migocze.

Jest za to dość drogo – szczególnie, że za tę kasę można już, jak widać wyżej, kupić solidną ultrapanoramę. Ja najpewniej wybrałbym monitor 21:9, ale to kwestia gustu i potrzeb jeśli do grania wolicie tradycyjne proporcje, to SE590C może okazać się dobrym i świetnie wyglądającym na biurku rozwiązaniem. ■J.Lo

PODSUMOWANIE

➕ **duża powierzchnia • zakrzywiona matryca daje świetne wrażenia w grach • niezłe parametry obrazu • parę fajnych bajerów**

➖ **cena • piksele są widoczne**

OCENA **8**

unity

Część 3

Robimy platformówkę!

Uchylają bramę do gamedevu: **Rafał Polito(*) i CormaC**

W tym odcinku kursu znacząco rozbudujemy naszą platformówkę o nowe, ważne mechanizmy. Uzbroimy Klarę i nauczymy ją podnosić amunicję, przeładowywać broń oraz strzelać. Powołamy też do życia prostego przeciwnika. Do dzieła!

Zacznijmy od stworzenia skryptu obsługującego broń. Wybierz bohatera, dodaj mu nowy skrypt **Weapon** i otwórz go w Visual Studio. Do działania broni potrzebnych będzie kilka parametrów. Pierwszym z nich będzie pocisk. Drugi to miejsce (tzw. spawn point), w którym pocisk będzie pojawiał się w momencie strzału. Kolejne dwa to pojemność magazynka oraz maksymalna ilość amunicji, jaką bohater może mieć przy sobie. Pola te będą publiczne, tak aby można było nimi sterować z poziomu okna **Inspector**. Tym dwóm ostatnim nadamy od razu domyślne wartości (patrz: ramka „Skrypt Weapon"):

```
public GameObject m_Bullet;
public Transform m_BulletSpawnPoint;
public int m_MagazineCapacity = 10;
public int m_MaxAmmo = 30;
```

Potrzebne są jeszcze dwa pola, które będą przechowywać aktualną liczbę pocisków w magazynku i kieszeni bohatera. Nie potrzebujemy dostępu do nich z okna **Inspector**, więc mogą być prywatne:

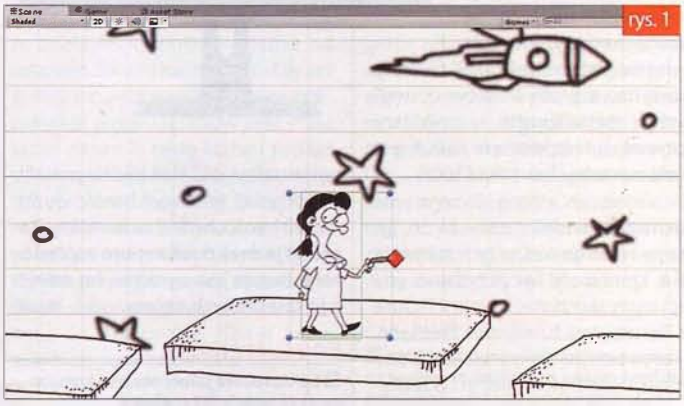
```
private int m_CurrentAmmoAmount;
private int m_CurrentMagazineAmount;
```

Parametry dla broni gotowe. Stwórzmy teraz spawn point dla pocisku. Kliknij postać prawym przyciskiem w oknie **Hierarchy** i wybierz **Create Empty**. Powstał podpięty pod bohatera **GameObject**, który pozwoli określić miejsce pojawienia się pocisku w momencie strzału. Dodaj temu obiektowi etykietkę, by był lepiej widoczny (okno **Inspector** > kolorowy sześcian), i ustaw go na scenie w pożądanym miejscu (rys. 1). Dla porządku nadaj mu też jakąś nazwę. Teraz trzeba go odpowiednio podpiąć. Wybierz bohatera, a następnie przeciągnij spawn point z okna **Hierarchy** na pole **Bullet Spawn Point** w komponencie **Weapon (Script)** w oknie **Inspector**. Warto zapisać bohatera jako prefab, by móc łatwo wykorzystać go ze wszystkimi elementami (np. dodanym właśnie spawn pointem) na kolejnych levelach gry. Jeżeli zrobiłeś prefaba już wcześniej, zapisz zmiany w nim, klikając przycisk **Apply** na górze okna **Inspector**.

Teraz trzeba przygotować pocisk, który zostanie podpięty do pola **m_Bullet**. Przygotuj sprite'a pocisku, wrzuć go na scenę, dodaj mu komponenty **Box Collider 2D** oraz **Rigidbody 2D** (oba są w kategorii **Physics 2D**) i podepnij do niego nowy skrypt o nazwie **Bullet**. Skrypt będzie potrzebny do tego, by sprawdzać, czy to, co trafiło w przeciwnika, jest pociskiem, a także do zniszczenia pocisku, gdy w coś uderzy. W komponencie **Rigidbody 2D** ustaw dwie rzeczy. Pierwsza to zablokowanie rotacji w osi Z, żeby pocisk nie koziołkował w locie – zaznacz **Freeze Rotation Z** w **Constraints**. Druga to grawitacja jeżeli nie chcesz, żeby pocisk powystrzeleniu stopniowo opadał, wpisz zero w polu **Gravity Scale**.

Ostatnia ważna rzecz – nie chcemy, by pocisk wchodził w kolizje z bohaterem w momencie strzału. Musimy zatem przenieść ten pierwszy na inną warstwę, która nie będzie kolidować z warstwą postaci. Domyślnie każdy game object w Unity jest na warstwie **Default**. Musisz stworzyć dwie nowe. Wybierz bohatera i w oknie **Inspector** na samej górze po prawej stronie kliknij **Default** obok **Layer**, by rozwinąć listę. Wybierz **Add Layer** i w nowo otwartym oknie dopisz warstwy **Player** i **Bullet**. Wróć teraz do bohatera, jeszcze raz kliknij **Default** i z listy wybierz utworzoną przed chwilą warstwę **Player** (kliknij **Yes, change children**, jeżeli Unity zapyta, czy przenieść także obiekty podpięte pod bohatera). To samo zrób dla pocisku, przenosząc go na warstwę **Bullet**. Teraz trzeba wyłączyć kolizje pomiędzy tymi dwiema warstwami. Wybierz z głównego menu Unity **Edit -> Project Settings -> Physics 2D**, by otworzyć w oknie **Inspector** tabelę kolizji. Znajdź pole znajdujące się na przecięciu **Bullet** i **Player** i odznacz je, by uniemożliwić obiektom umieszczonym na tych warstwach kolidowanie ze sobą (rys. 2).

Mając przygotowany pocisk, zrób z niego prefab będziemy go potrzebować do tworzenia właściwego pocisku podczas strzału. Przygotowawszy prefab, usuń pocisk ze sceny, wybierz bohatera i przeciągnij prefab z okna **Project** na


rys. 1

Spawn point pocisku (my oznaczyliśmy go czerwoną etykietką) trzeba umieścić we właściwym miejscu. Jeżeli postać ma broń, a nie np. rzuca kulami ognia albo shurikenami, miejscem tym będzie oczywiście wylot lufy. Spawn point przesuwa się wraz z postacią, do której jest podpięty, zachowując stałą pozycję względem niej, więc pocisk pojawi się zawsze tam, gdzie powinien, niezależnie od fikołów Klary.

(*) Level designer we wrocławskim studiu Techland, członek ekipy, która stworzyła Dying Light.

pole **Bullet** w komponencie **Weapon (Script)**. Skrypt od teraz będzie korzystał z właśnie podpiętego prefaba, ale jeszcze nie wie jak otym za chwilę. Skończmy najpierw pracę nad samym pociskiem. Otwórz w Visual Studio stworzony wcześniej skrypt **Bullet**. Podobnie jak w **Weapon** trzeba będzie dodać kilka pól. Pierwsze to **m Rigidbody**, które posłuży do przechowywania komponentu **Rigidbody 2D** pocisku i sterowania prędkością tego ostatniego. Drugie to parametr odpowiedzialny za prędkość pocisku (patrz: ramka „Skrypt Bullet"). Trzecie to czas życia pocisku, definiujący, po jakim czasie od powstania pocisk ma sam zniknąć:

```
private Rigidbody2D m_Rigidbody;
public float m_Speed = 10;
public float m_LifeTime = 5;
```

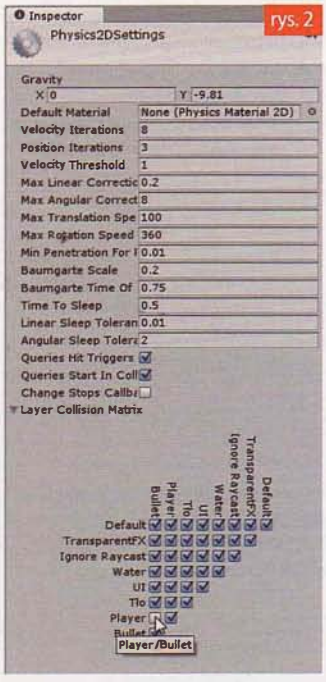


Tabela kolizji pozwala ustalić, które warstwy mogą ze sobą oddziaływać. Wyłączyliśmy kolizje Klary z wystrzeliwanymi przez nią kulami, umieszczając te obiekty na różnych warstwach i odznaczając pole na ich przecięciu.

Do przypisania **Rigidbody 2D** do stworzonego pola użyjemy przedstawionej w poprzednim odcinku metody **GetComponent()**, a kiedy już znajdziemy komponent, nadamy pociskowi prędkość. Zrobimy to wszystko w metodzie **Start()**, ponieważ chcemy nadać prędkość w momencie pojawienia się pocisku na scenie. Dodatkowo od razu odpalimy na pocisku procedurę samozniszczenia po podanym czasie, używając omówionej w poprzednim odcinku metody **Destroy()**:

```
void Start() {
  m_Rigidbody =
  GetComponent<Rigidbody2D>() as
  Rigidbody2D;
  m_Rigidbody.velocity = new
  Vector2(m_Speed, 0);
  Destroy(gameObject, m_LifeTime);
}
```

Trzeba jeszcze zadbać o to, aby pocisk zniknął w momencie kontaktu z przeszkodą. Posłuży nam do tego metoda **OnCollisionEnter2D()**, w której wywołamy metodę **Destroy()** na pocisku:

```
void OnCollisionEnter2D(Collision2D coll) {
  Destroy(gameObject);
}
```

Pocisk jest teraz w pełni funkcjonalny i trzeba zadbać o to, by pojawiał się po naciśnięciu klawisza Ctrl (domyślnie podpiętego pod input **Fire1**). Wróćmy w tym celu do skryptu **Weapon**. Skorzystamy nie z metody **GetButton()**, lecz z **GetButtonDown()**, która wyzwala akcję tylko raz i nie jest podatna na przytrzymanie klawisza – zrobimy broń strzelającą pojedynczo, a nie serią. Do stworzenia pocisku użyjemy metody **Instantiate()** przyjmującej jako parametry obiekt, który ma pojawić się na scenie, jego pozycję i rotację. Naszym obiektem będzie to, co mamy w polu **m_Bullet**, pozycję i rotację weźmiemy zaś z komponentu **Transform** z game objectu podpiętego do pola **m_BulletSpawnPoint**. Wszystko to umieścimy w metodzie **Update()**:

```
void Update () {
  if(Input.GetButtonDown("Fire1")) {
    Instantiate(m_Bullet, m_BulletSpawn
    Point.position, m_BulletSpawnPoint.
    rotation);
  }
}
```

Powyższe rozwiązanie pozwala strzelać, ale nie sprawdza, ile pocisków gracz ma jeszcze do wykorzystania, dlatego musimy na starcie przypisać do zmiennej **m_CurrentMagazineAmount** maksymalną pojemność magazynku i odejmować ją przy każdym strzale za pomocą operatora --. Dodajmy zatem za metodą **Instantiate()**:

```
m_CurrentMagazineAmount ;
```

W **Start()** natomiast załadujmy do magazynku i kieszeni gracza trochę pocisków:

```
void Start() {
  m_CurrentMagazineAmount = m_Maga
  zineCapacity;
    m_CurrentAmmoAmount = m_Max
Ammo;
}
```

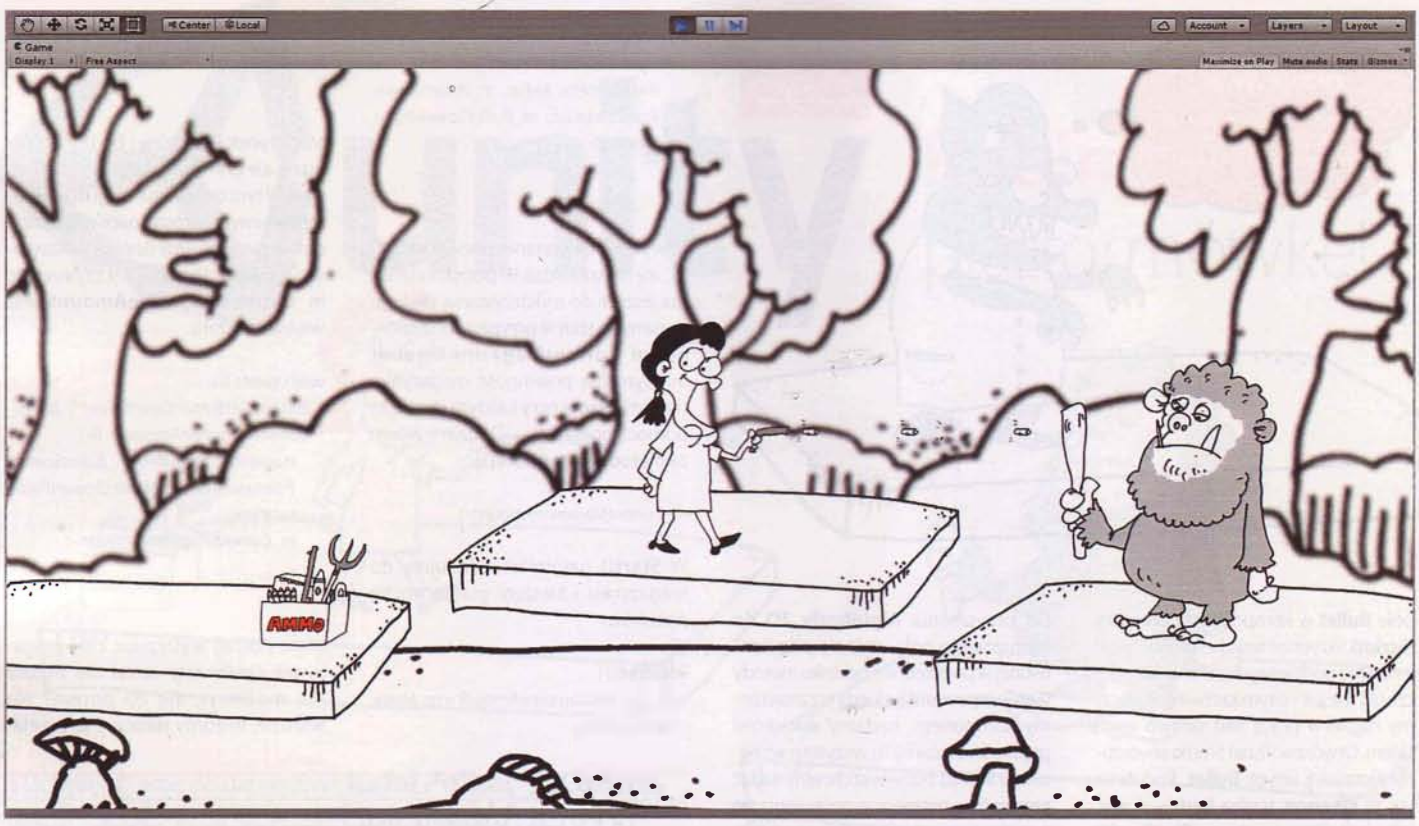
Magazynek jest pełny i będzie opróżniany, ale gra musi jeszcze śledzić jego stan. W tym celu w instrukcji **if()**, w której badamy, czy został naciśnięty przycisk strzału, musimy dopisać dodatkowy warunek sprawdzający, czy wartość **m_CurrentMagazineAmount** jest większa od zera:

```
void Update () {
  if(Input.GetButtonDown("Fire1") && m_
  CurrentMagazineAmount > 0) {
    Instantiate(m_Bullet, m_BulletSpawn
    Point.position, m_BulletSpawnPoint.
    rotation);
    m_CurrentMagazineAmount--;
  }
}
```

Klara potrafi wystrzelać cały magazynek (jedenasty strzał nie będzie już możliwy), ale co potem? No właśnie, musimy nauczyć ją przeła- »

Skrypt Weapon

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class Weapon: MonoBehaviour {
  public GameObject m_Bullet;
  public Transform m_BulletSpawnPoint;
  public int m_MagazineCapacity = 10;
  public int m_MaxAmmo = 30;
  private int m_CurrentAmmoAmount;
  private int m_CurrentMagazineAmount;

  void Start() {
    m_CurrentMagazineAmount = m_MagazineCapacity;
    m_CurrentAmmoAmount = m_MaxAmmo;
  }

  void Update () {
    if(Input.GetButtonDown("Reload")) {
      int bulletsToAdd =
      m_MagazineCapacity - m_CurrentMagazineAmount;

      if(m_CurrentAmmoAmount < bulletsToAdd) {
        bulletsToAdd = m_CurrentAmmoAmount;
      }

      m_CurrentAmmoAmount -= bulletsToAdd;
      m_CurrentMagazineAmount += bulletsToAdd;
    }

    if(Input.GetButtonDown("Fire1") && m_CurrentMagazineAmount > 0) {
      Instantiate(m_Bullet, m_BulletSpawnPoint.position,
      m_BulletSpawnPoint.rotation);
      m_CurrentMagazineAmount--;
    }
  }

  public void AddBullets(int amount) {
    m_CurrentAmmoAmount =
    Mathf.Clamp(m_CurrentAmmoAmount + amount, 0,
    m_MaxAmmo);
  }
}
```



Klara potrafi już strzelać, zbierać amunicję i przeładowywać broń. Gra śledzi zawartość jej magazynka i kieszeni, pociski liczy jednak w pamięci, nie wyświetlając stanu zapasów na ekranie. Cierpliwości rozwiążemy ten problem w którymś z kolejnych odcinków, gdy będziemy omawiać tworzenie interfejsu.

dowywać broń. Załóżmy, że przeładowywanie będzie nam uzupełniać magazynek do pełna, bez utraty pozostałych w nim pocisków. Do przeładowywania potrzebny będzie jakiś przycisk domyślnie nie jest on zdefiniowany w Unity, dlatego dodamy input sami. Wejdź do menu **Edit -> Project Settings -> Input**, kliknij np. na **Fire1** prawym przyciskiem myszy i wybierz z menu kontekstowego **Duplicate Array Element**. Powstanie dzięki temu sklonowany input, w którym trzeba tylko zmienić nazwę i podpięty przycisk. Rozwiń nowy input, klikając na trójkąciku na lewo od jego nazwy, przemianuj go z **Fire1** na **Reload**, zamień „left ctrl" na „r" w **Positive Button** i skasuj **Alt Positive Button**.

Input przygotowany, możesz teraz wykorzystać go w skrypcie **Weapon**. Dodajmy **if**a sprawdzającego, czy został naciśnięty **Reload**. Jeżeli został, gra policzy, ile pocisków trzeba dorzucić, odejmie tę liczbę od **m CurrentAmmoAmount** i uzupełni **m CurrentMagazineAmount** do pełna (czyli do 10 pocisków). Należy też pamiętać o sytuacji, gdy w zapasie mamy mniej pocisków, niż potrzeba do całkowitego napełnienia magazynku – wtedy uzupełnimy go tylko tym, co nam zostało. Obsłużymy to dodatkowym warunkiem:

```
if(Input.GetButtonDown("Reload")) {
  int bulletsToAdd =
  m_MagazineCapacity  m_CurrentMaga
  zineAmount;
  if(m_CurrentAmmoAmount < bulletsTo
  Add) {
    bulletsToAdd = m_CurrentAmmoA
    mount;
  }

  m_CurrentAmmoAmount-=
  bulletsToAdd;

  m_CurrentMagazineAmount +=
  bulletsToAdd;
}
```

Klara strzela i przeładowuje broń, ale przydałoby się jeszcze, żeby zbierała amunicję. Najpierw trzeba jej jednak wytłumaczyć, jak ma dodać podniesione pociski do swoich zapasów. Stwórzmy w skrypcie **Weapon** metodę, która będzie dołączać określoną ilość amunicji i sprawdzać maksymalny jej limit. Metoda ta będzie publiczna, by dało się wywoływać ją z innych skryptów. Do ograniczania dodatkowej amunicji maksymalną pojemnością kieszeni użyjemy statycznej metody **Clamp()** z klasy **Mathf**. Pozwala ona przyciąć podaną wartość do określonego zakresu (w naszym przypadku od 0 do **m_MaxAmmo**):

```
pubic void AddBullets(int amount) {
  m_CurrentAmmoAmount = Mathf.
Clamp(m_CurrentAmmoAmount +
amount, 0, m_MaxAmmo);
}
```

Przygotujmy teraz amunicję, którą będzie podnosić bohater. Wrzuć na scenę sprite'a, który posłuży jako amunicja do zbierania (np. skrzynkę), dodaj do niego komponent **BoxCollider 2D** z zaznaczonym polem **Is Trigger** (nie chcemy, aby gracz kolidował z amunicją, tylko ją podnosił w momencie wejścia w zasięg triggera), podepnij do niego nowy skrypt **Ammo**, a całość zapisz jako prefab. Skrypt **Ammo** będzie bardzo prosty, bo będzie zawierał tylko informację o tym, ile amunicji ma dodać bohaterowi, i wykrywał, czy bohater w nią wdepnął. Dołączmy publiczne pole **m Amount** (patrz: ramka „Skrypt Ammo"):

```
public int m_Amount = 10;
```

Skorzystajmy z poznanej w poprzednim odcinku metody **OnTriggerEnter2D()**, w której będziemy sprawdzać, czy to, co weszło w trigger, jest bohaterem (pamiętaj, że jeśli nadałeś bohaterowi inną nazwę niż Player, musisz zmodyfikować skrypt, podmieniając Player na właściwą nazwę). Jeżeli tak, to amunicja zostanie dodana, a obiekt, w który weszła postać, usunięty ze sceny:

```
void OnTriggerEnter2D(Collider2D other) {
  if(other.name == "Player") {
    Weapon weapon = other.
    GetComponent<Weapon>() as Weapon;
    weapon.AddBullets(m_Amount);
```

Skrypt Bullet

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class Bullet: MonoBehaviour {
  public float m  Speed = 10;
  public float m_LifeTime = 5;
  private Rigidbody2D m_Rigidbody;

  void Start() {
    m  Rigidbody = GetComponent<Rigidbody2D>() as Rigidbody2D;
    m_Rigidbody.velocity = new Vector2(m_Speed, 0);

    Destroy(gameObject, m  LifeTime);
  }

  void OnCollisionEnter2D(Collision2D coll) {
    Destroy(gameObject);
  }
}
```

```
    Destroy(gameObject);
  }
}
```

Mając tak przygotowanego prefaba, możesz go teraz rozmieścić w levelach, a postać wzbogaci się w amunicję za każdym razem, gdy w niego wejdzie.

Pozostało nam przygotowanie dla Klary jakiegoś celu. Wstaw na scenę sprite'a przeciwnika i dodaj mu komponenty **BoxCollider 2D** i **RigidBody 2D**. W **Rigidbody 2D** zablokuj rotację w osi Z (**Freeze Rotation Z** w **Contraints**). Przeciwnika, podobnie jak wcześniej bohatera, warto wrzucić na inną warstwę sortującą, żeby nie chował się np. za platformami. Zrobisz to w komponencie **Sprite Renderer**, dodając kolejną warstwę (**Add Sorting Layer** z rozwijanej listy **Sorting Layer**) i dopisując ją poniżej warstwy bohatera. Dodaj też nowy skrypt o nazwie **Enemy** i zapisz całość jako prefab.

Czas stworzyć podstawową logikę wroga – otwórz skrypt **Enemy** w Visual Studio. Przede wszystkim zróbmy pole określające liczbę punktów życia przeciwnika. Przyjmijmy, że każdy pocisk zabierze jeden punkt, a na starcie wróg będzie miał trzy:

```
public int m_Health = 3;
```

Wykrywanie obrażeń będzie działać podobnie do wykrywania bohatera przez amunicję, z tą jednak różnicą, że zamiast metody **OnTriggerEnter2D()** użyjemy **OnCollisionEnter2D()** (bo collider przeciwnika nie jest triggerem) i będziemy sprawdzać, czy to, co dotknęło wroga, ma komponent **Bullet**. Jeśli ma, to należy odjąć jeden punkt życia. Kiedy przeciwnik straci wszystkie trzy punkty, trzeba usunąć go ze sceny (patrz: ramka „Skrypt Enemy"):

```
void OnCollisionEnter2D(Collision2D coll) {
  Bullet bullet = coll.collider.GetCompo
  nent<Bullet>() as Bullet;

  if(bullet != null) {
    m_Health  ;

    if(m_Health <= 0) {
      Destroy(gameObject);
    }
  }
}
```

Tchnijmy teraz w przeciwnika pozory życia, ucząc go cyklicznie podskakiwać. Użyjemy do tego metody **AddForce()** w określonych odstępach czasu, które ustalimy w polu w skrypcie **Enemy**. Inne pole będzie śledzić, ile czasu zostało do kolejnego podskoku, a w następnym określimy siłę skoku. Pozostało jeszcze pole **m Rigidbody** dla komponentu **Rigidbody 2D** przeciwnika, bo właśnie na tym komponencie będziemy używać metody **AddForce()**. Komponentu **Rigidbody 2D** będziemy szukać w metodzie **Start()**, tak jak w przypadku pocisku:

```
public float m_JumpCooldown = 4;
public float m_JumpForce = 350;
private float m_CurrentJumpTime = 0;
private Rigidbody2D m_Rigidbody;

void Start() {
  m_Rigidbody =
  GetComponent<Rigidbody2D>()
  as Rigidbody2D;
}
```

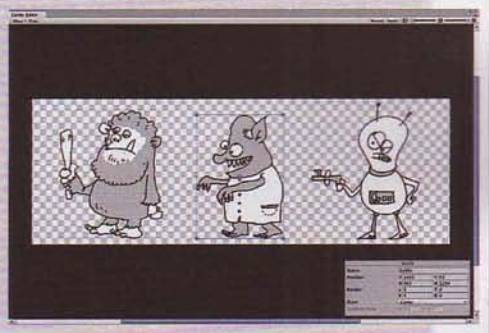
W metodzie **Update()** utworzymy warunek sprawdzający, czy minął już czas do skoku, i będziemy resetować licznik, gdy ten czas upłynie. Czas będziemy odmierzać, dodając do **m CurrentJumpTime** wartość **Time.deltaTime**, czyli czas, jaki upłynął od wyświetlenia poprzedniej klatki gry. Kiedy osiągnięty zostanie wytyczony czas, każemy wrogowi podskoczyć:

```
void Update() {
  if(m_CurrentJumpTime  >=  m_Jump
  Cooldown ) {
    m_Rigidbody.AddForce(newVector2(0,
    m_JumpForce));
    m_CurrentJumpTime = 0;
  }
  m_CurrentJumpTime += Time.deltaTime;
}
```

Taki mały móżdżek będzie musiał wystarczyć przeciwnikowi do kolejnego odcinka, w którym rozbudujemy AI, a także umożliwimy bohaterowi obracanie się i strzelanie w obu kierunkach. |CDA|

Cięcie sprite'ów

Tworząc sprite'y do swojej gry, możesz je dla wygody ułożyć w tzw. atlas, czyli umieścić obok siebie w jednym pliku graficznym, który będzie zawierał np. kilka wersji platform, wszystkie znajdźki lub kolejne klatki animacji postaci. Unity pozwala łatwo wycinać z takich atlasów pojedyncze bitmapy do wykorzystania na scenie. Wybierz dodany do projektu atlas w oknie **Project** i w oknie **Inspector** ustaw **Texture Type** na **Sprite (2D and UI)**, a **Sprite Mode** na **Multiple**. Klikając przycisk **Sprite Editor**, otworzysz narzędzie do cięcia sprite'ów (po drodze będziesz musiał jeszcze kliknąć **Apply** w okienku, które wyskoczy, by zatwierdzić zmiany dokonane w oknie **Inspector**). Sprite'a wycinasz, rysując wokół niego ramkę lewym przyciskiem myszy. Jeśli między sprite'ami w atlasie są prześwity, możesz skorzystać z automatycznego narzędzia **Slice** dostępnego w lewym górnym rogu edytora – obrysuje ono każdą wykrytą bitmapę. Wyciętego sprite'a możesz zaznaczyć, klikając na niego – da się wtedy poprawić ramkę, chwytając za jej narożniki, a w okienku **Sprite**, które pojawi się w prawym dolnym rogu, nadać bitmapie nazwę. Kiedy skończysz wycinać, kliknij **Apply** na górnej belce edytora. Atlas zamieni się w oknie **Project** w rozwijaną trójkątkiem listę wykrojonych z niego obiektów.



Skrypt Enemy

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class Enemy: MonoBehaviour {
  public int m  Health = 3;
  public float m  JumpCooldown = 4;
  public float m  JumpForce = 350;
  private float m_CurrentJumpTime = 0;
  private Rigidbody2D m_Rigidbody;

  void Start() {
    m_Rigidbody = GetComponent<Rigidbody2D>() as Rigidbody2D;
  }

  void Update() {
    if(m  CurrentJumpTime >= m_JumpCooldown ) {
      m  Rigidbody.AddForce(new Vector2(0, m_JumpForce));
      m_CurrentJumpTime = 0;
    }
    m  CurrentJumpTime += Time.deltaTime;
  }

  void OnCollisionEnter2D(Collision2D coll) {
    Bullet bullet = coll.collider.GetComponent<Bullet>() as Bullet;

    if(bullet != null) {
      m  Health--;

      if(m_Health <= 0) {
        Destroy(gameObject);
      }
    }
  }
}
```

Skrypt Ammo

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class Ammo: MonoBehaviour {
  public int m  Amount = 10;

  void OnTriggerEnter2D(Collider2D other) {
    if(other.name == "Player") {
      Weapon weapon = other.GetComponent<Weapon>() as Weapon;
      weapon.AddBullets(m_Amount);
      Destroy(gameObject);
    }
  }
}
```

Część pierwsza, nieostatnia

Sieć w domu

Łączy się: **AI**

Choć za problemy z transferami, lagami w grach czy rwaniem się filmów na YouTubie standardowo obwiniany jest dostawca internetu, jeśli korzystasz z Wi-Fi, bardzo często winne jest niepozorne pudełko z antenkami, zwane routerem. Na co zwracać uwagę przy jego kupnie, by było super?

Niezależnie od tego, czy korzystasz z oferty sieci kablowej, z Neostrady, czy domowego LTE, w pierwszej kolejności sygnał dostarczany przez operatora trafia do modemu. Kablowego, DSL, mobilnego – to już zależy od stosowanej technologii. Zazwyczaj taką skrzyneczkę dostajesz za darmo albo za symboliczną opłatą, jej montażem zaś zajmuje się technik przysłany przez operatora. Potem wystarczy już tylko podłączyć się do niej kablem i gotowe: jest internet. Ba, często kabelek jest zresztą zbędny, bo wspomniana skrzyneczka to tak naprawdę router z wbudowanym Wi-Fi (choć niektórzy operatorzy każą sobie za włączenie tej funkcji płacić). Ale nawet w takim przypadku kupno własnego routera ma sens, zwłaszcza jeśli lubisz gry online i/lub często odtwarzasz multimedia bądź ściągasz duże ilości danych.

Szybki jak drut

Pierwsza sprawa, na jaką trzeba zwrócić uwagę przy wyborze routera, to parametry techniczne. Zacznijmy od wyjścia na świat. Kryje się ono za symbolem WAN lub WLAN. Znajdujące się przy nim liczby, np. 10/100, określają maksymalną prędkość internetu, jaką może obsłużyć dany model. W tym wypadku to 100 Mb/s. **Jeśli twoje złącze zapewnia większe transfery, musisz poszukać sprzętu, w którym przy WAN jest jeszcze dopisana liczba 1000.** Będzie rzecz jasna droższy, za to poradzi sobie nawet w przypadku światłowodów.

Takie same oznaczenia stosowane są w przypadku gniazd LAN, do których podłączane są urządzenia znajdujące się w sieci lokalnej. Większość routerów ma takie cztery. Jeśli zdarza ci się kopiować dane między maszynami w domu lub chciałbyś stworzyć centralny magazyn na multimedia, np. po to, by wygodnie oglądać filmy na inteligentnym TV, warto, by wszystkie one były oznaczone jako 10/100/1000 Mbps. Praktycznie każdy komputer ma bowiem złącza LAN w tym standardzie, dzięki czemu transmisja danych pomiędzy maszynami w sieci lokalnej będzie przebiegała z prędkością około 100 MB/s, a więc porównywalną z tym, co osiągają HDD. Najtańsze routery, z gniazdami LAN w standardzie 10/100, ograniczą tę prędkość do około 8 MB/s (również ze względu na gorszej jakości chipy).

Wi-Fi – ale jakie?

Poza prędkością transmisji po kablu ważne jest również Wi-Fi. Współcześnie liczą się dwa standardy: n oraz ac. Maksymalna teoretyczna prędkość transferu w pierwszym z nich wynosi 600 Mbps, w drugim – 6933 Mbps. Trzeba jednak bardzo uważać na gwiazdki, a tych w przypadku bezprzewodowego przesyłania danych jest całe mnóstwo.

Wi-Fi jest szybkie i dość pewne, ale kabla jeszcze nie pobiło.

Nawet urządzenia klasy 2400 (co sugeruje, że maksymalny transfer wynosi 2,4 Gbps, jest więc znacznie wyższy niż w przypadku kabla) mogą w praktyce ledwo pozwalać na transfery rzędu 10 MB/s. I będzie to zgodne ze specyfikacją podawaną przez producenta, uniemożliwiając tym samym oddanie towaru jako niespełniającego parametrów. Wszystko przez to, że wspomniana klasa powstaje przez zsumowanie możliwych do wykorzystania jednocześnie kanałów transmisji. Słowo klucz to MIMO, po którym występuje na przykład 4 x 4. Taki zapis oznacza, że dane urządzenie potrafi wykorzystać równocześnie cztery kanały nadawcze oraz cztery odbiorcze. W przypadku ac, w którym pojedynczy kanał zapewnia obecnie transfer do 433 Mbps, sumaryczny może wynosić do 1734 Mbps. Oczywiście pod warunkiem, że obie strony będą zgodne ze standardem MIMO 4 x 4. W praktyce zdarza się to rzadko, bo większość tanich urządzeń mobilnych nie potrafi w ogóle skorzystać z dobrodziejstw MIMO. Ani z kanałów o przepustowości 433 Mbps. **W przypadku telefonów i tabletów nadal najczęściej stosowany jest standard n, a w nim pojedynczy strumień zapewnia przepustowość do 150 Mbps.** W notebookach można sobie z tym poradzić, montując dodatkową kartę Wi-Fi na USB (lepiej 3.0). Warto jednak przy jej kupnie zwrócić uwagę nie tylko na parametry, ale również budowę – modele kompaktowe są wprawdzie wygodniejsze, ale jeśli liczy się wydajność, im antena większa, tym lepiej. Jest to także dobre wyjście, jeśli nie chcesz ciągnąć kabli do stacjonarnego peceta. Dostępne są wprawdzie modele wewnętrzne, na PCIe, ale ze względu na cenę można je polecić tylko najbardziej wymagającym użytkownikom... dla których i tak lepszy będzie kabel.

Sąsiad ma głos

Oprócz kanałów i MIMO **ważni są również sąsiedzi i konstrukcja**

Jak poprawić zasięg Wi-Fi?

Moc urządzeń z Wi-Fi jest ograniczona, ale mimo to można przyjąć, że im router ma większe anteny (i jest ich więcej), tym lepiej. Nie zawsze to jednak wystarczy. Teoretyczny zasięg Wi-Fi w standardzie n to wprawdzie 70 m (ac – 35 m), jednak pojedyncza ściana wystarczy, by transfery drastycznie spadły (sufit jest jeszcze gorszy). Co można zrobić, jeśli w niektórych pokojach występują problemy z zasięgiem? Przede wszystkim ustaw router tak, by pomiędzy nim a odbiornikami było jak najmniej ścian. Jeśli to nie pomaga, wyjścia są trzy. Najprostsze to wykorzystanie wzmacniacza Wi-Fi (koszt: ok. 100 zł), który wystarczy włożyć do gniazdka w połowie odległości między routerem a miejscem, gdzie ma być dobry zasięg. Najlepsze – dokupienie drugiego routera, który będzie działał w trybie AP (punkt dostępowy) i połączenie go z pierwszym za pomocą kabla sieciowego. Pośrednim wyjściem jest para urządzeń zgodnych ze standardem PowerLine (koszt: ok. 200 zł), które do przesyłania danych wykorzystują istniejącą instalację elektryczną, więc nie trzeba ciągnąć nowych kabli (ale kosztem gorszej wydajności niż w przypadku dodatkowego routera połączonego kablem sieciowym).

Ile to kosztuje?

Router	Cena	Przykładowy sprzęt
Wi-Fi n, LAN 10/100	od 100 zł	np. Asus RT-N12
Wi-Fi ac, LAN 10/100	od 250 zł	np. Netgear WNR3500L
Wi-Fi ac, LAN 10/100/1000	od 300 zł	np. TP-Link Archer C5
Karta sieciowa	**Cena**	**Przykładowy sprzęt**
USB, Wi-Fi n	od 30 zł	np. D-Link GO-USB-N150
USB, Wi-Fi ac	od 70 zł	np. Edimax EW-7811UAC
PCIe, Wi-Fi n	od 40 zł	np. Edimax EW-7612PIN
PCIe, Wi-Fi ac	od 150 zł	np. TP-Link ARCHER T6E
Extender Wi-Fi	**Cena**	**Przykładowy sprzęt**
Wi-Fi n	od 100 zł	np. Edimax EW-7438RPn
Wi-Fi ac	od 150 zł	np. TP-Link RE200
PowerLine(*)	**Cena**	**Przykładowy sprzęt**
Klasy 200 Mbps	od 120 zł	np. TP-Link TL-PA2010KIT
Klasy 500 Mbps	od 250 zł	np. FRITZ!Powerline 520E Set
Klasy 1 Gbps	od 400 zł	np. Netgear PL1200 PowerLine

(*) Za zestaw z parą urządzeń

budynku (o czym więcej w ramce). W przeciwieństwie do kabla, który praktycznie zawsze pozwala na uzyskanie maksymalnych transferów, w przypadku Wi-Fi parametry odnoszą się do warunków idealnych. Wystarczy, że w twojej okolicy aktywnych jest parę nadajników albo sąsiedzi nagminnie korzystają z kuchenek mikrofalowych bądź słuchawek bezprzewodowych, by pierwsze skrzypce zaczęły odgrywać zakłócenia. A to przekłada się nie tylko na gorsze maksymalne transfery, ale także na gubienie pakietów czy w przypadkach ekstremalnych – rozłączanie urządzeń.

Lepiej z tym wszystkim radzi sobie sprzęt w standardzie ac. Mikrofalówki sieją bowiem falami elektromagnetycznymi o częstotliwości około 2,4 GHz, z których w pierwszej kolejności korzystają urządzenia zgodne ze standardem n. Te lepsze mają także moduły pracujące w paśmie 5 GHz, które jest mniej zatłoczone – ale by to zadziałało, potrzebny jest zarówno odpowiedni nadajnik, jak i odbiornik. W przypadku ac wykorzystywane jest tylko pasmo 5 GHz, a do tego w standardzie tym wprowadzono mechanizmy pozwalające automatycznie wyszukiwać wolne kanały, dzięki czemu urządzenia ac mniej wchodzą sobie w drogę.

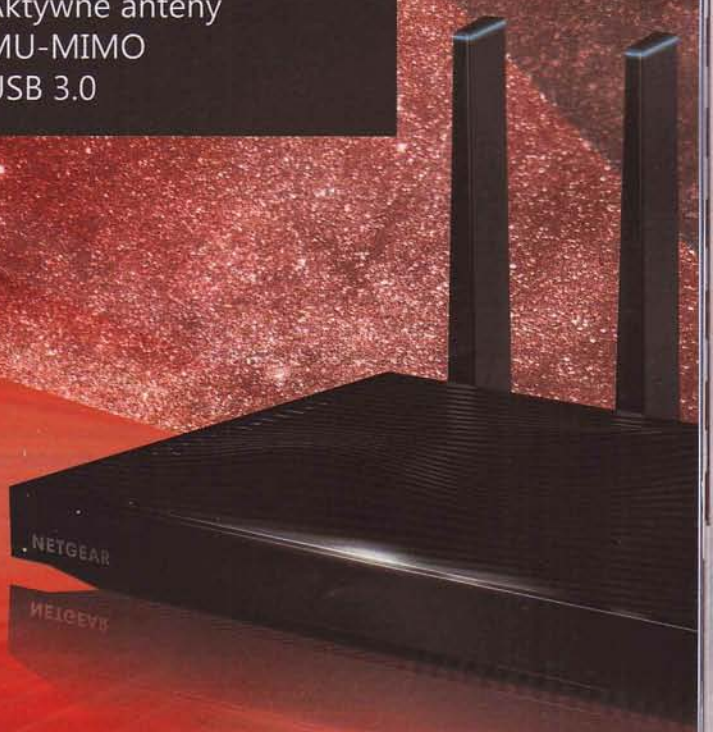
Dodatkowo w ac wprowadzono również beamforming. Dzięki specjalnemu formowaniu wiązki elektromagnetycznej powinien zapewnić on lepszy zasięg i większą odporność na zakłócenia, jednak różnice są niestety na razie niezbyt duże. Do tego **ściany stanowią większy problem dla fal o częstotliwości 5 GHz**, stąd np. w blokach nowszy standard ac wcale nie zapewnia lepszego zasięgu niż n a często wręcz przeciwnie.

Nie tylko prędkość

Wybierając router, warto jednak zwrócić uwagę nie tylko na suche parametry techniczne. Równie ważne są także oferowane przez niego funkcje dodatkowe. Najbardziej podstawowa to wbudowany firewall, będący pierwszą linią obrony przed atakami hakerów. Nie ochroni on wprawdzie przed własnoręcznym pobraniem wirusa przez użytkownika, ale powinien zapobiec automatycznemu przejęciu kontroli nad komputerem (lub routerem) przez osoby z zewnątrz. Dla graczy równie ważny będzie system QoS. Za jego pomocą można sprawić, że np. dane przesyłane przez gry online będą miały najwyższy priorytet, dzięki czemu np. oglądanie filmów na YouTubie czy ściąganie ISO Linuksa przez innych domowników nie zwiększy pingów a w każdym razie niewiele.

Bardziej zaawansowane modele, z wbudowanymi portami USB, mogą także robić za serwer plików. Po podłączeniu do USB dowolnego zewnętrznego dysku jego zawartość będzie udostępniona w sieci lokalnej. W droższych modelach można nawet stworzyć własną chmurę albo serwer DLNA, który ułatwia oglądanie multimediów na SmartTV czy konsoli. Tym jednak zajmiemy się następnym razem. **|CDA|**

REKLAMA
5.3Gbps
NETGEAR®
Nighthawk X8
- AC5300 WiFi
- 7 portów Gigabit (6 LAN)
- Dynamiczny QoS
- Aktywne anteny
- MU-MIMO
- USB 3.0



Najnowszy router Nighthawk już w Polsce.
Super szybki model z serii Nighthawk, zaprojektowanej przez amerykańskich inżynierów NETGEAR specjalnie z myślą o graczach, nagrodzony Innovation Award na CES 2016 już w Polsce. Nighthawk X8 AC5300 (R8500), oferuje prędkość WiFi nawet na poziomie 5.3Gbps, co jest rekordem wśród domowych routerów.
Nighthawk X8 obsługuje technologię Wave 2 WiFi i MU-MIMO oraz czterostrumieniowy przesył danych, które gwarantują najwyższą wydajność sieci - płynne granie, strumieniowanie mediów w full HD, korzystając z wielu urządzeń jednocześnie. Wyposażony jest w bardzo szybki, dwurdzeniowy procesor 1.4 Ghz.
Routery Nighthawk to brak lagów, brak zakłóceń, stabilna sieć i silny, szeroki zasięg.

Enter the game. With Nighthawk.
REKLAMA

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: CD-ACTION, SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

Dwadzieścia lat CDA to dobra okazja, by zamieścić w AR teksty laurkowo-podsumowujące. Choć oczywiście nie tylko takie, bo nas wszystkich od rozmaitych słodkości by zemdliło. Zatem tak jak zawsze od 20 lat (no, niemal, bo AR stuknie dwudziestka jesienią) – czytajcie... i piszcie!

TOŻSAMOŚĆ GIER

Chciałbym poruszyć pewną kwestę, która mnie cholernie martwi. A mianowicie temat tożsamości gier i poszczególnych gatunków. Niestety, obecnie świat gier ma się tak, że nowe produkcje są coraz łatwiejsze i coraz mocniej zacierają się granice między poszczególnymi gatunkami. Taki Splinter Cell kiedyś był trudną skradanką, teraz jest grą akcji, tak samo Ghost Recon (kiedyś trudny symulator pola bitwy), Resident Evil, Dead Space, tak samo było z Mass Effectem (był erpegiem, stał się strzelanką), a teraz Fallout zaczyna przypominać Far Cry. Serie z gry na grę tracą swoją pierwotną tożsamość, a to dlatego, że gry są tworzone coraz bardziej dla masowego odbiorcy zamiast dla prawdziwych graczy, co cholernie martwi.

A prawdziwy gracz to kto, niemasowy odbiorca? Daj spokój, mam wrażenie, że chodzi ci o to, żeby się poczuć Kimś Lepszym, członkiem elitarnego klubu (tu: Prawdziwych Graczy). Nie rozumiem, czy grając w coraz bardziej upraszczanego Mass Effecta, przestałem być Prawdziwym Graczem (zakładając, że nim kiedykolwiek byłem...), ale jak wrócę do pierwszego Splinter Cella czy Baldur's Gate, to znów nim zostanę?

MJ: Co najwyżej jesteś weteranem. Owszem, jeśli posiadasz duże doświadczenie i wiedzę w temacie, to może cię nobilitować w oczach niektórych, ale młodsi/masowi gracze to też gracze. Nie są mniej „prawdziwi" od ciebie.

9kier: Hej, albo czujesz się jak elita, albo narzekasz na mainstream! Na rynku jest tyle dobrych produkcji, że naprawdę każdy gracz nieważne jak wybredny znajdzie coś dla siebie. A że zależy ci wyłącznie na znanych tytułach, to już inna sprawa.

Coraz mniejszy poziom trudności to kolejna z następstw tego smutnego procederu :(Co o tym sądzisz, Panie Smuggler? Nie martwi Pana, redakcję taki stan rzeczy? Według mnie dana gra powinna zachowywać swoją tożsamość od pierwszej części do ostatniej, poprawiając jedynie to, co było kiepskie lub (już) nie jest takie dobre jak kiedyś.

A według mnie twórcy mają prawo tak rozwijać grę, jak im się chce. Bo i tak cokolwiek zrobią, to część graczy wrzaśnie „nie, to zły kierunek!", a część będzie zachwycona (a przy kolejnych zmianach zamienią się miejscami). Owszem, nie zawsze mi się te zmiany podobają, ale nie ma postępu bez ofiar.

Przyjdzie taki czas, że poszczególne gatunki całkowicie się stracą na przestrzeni kolejnych lat i będziemy je rozróżniać na podstawie pojedynczych szczegółów różniących daną produkcję od innych.

No i jaki problem w tym widzisz? Jeśli gra będzie mnie cieszyć, to mam gdzieś, jaki gatunek będzie reprezentować.

MJ: Dawno temu praprzodek człowieka w postaci małego ssaka, zapieprzającego slalomem pomiędzy wielkimi nogami dinozaurów na swoich krótkich, czterech łapkach, ewoluował do współcześnie panoszących się, łysych małp z przerostem ego. I jakoś nikt nie widzi w tym problemu.

9kier: Oprócz zwolenników kreacjonizmu.

Od jakichś dwóch lat kupuję tylko te gry, które naprawdę czymś mnie ujęły lub celują w moją nostalgię odnośnie danej serii. Zdecydowanie bardziej wolę wyszukać jakąś starą produkcję, która jest warta uwagi, ale jakimś cudem mi umknęła w czasie, gdy miała premierę. Tak też ostatnio zakupiłem „Beyond Good & Evil", „Silent Hill 3", „Condemned", „SWAT 4" oraz „Oni" (chcę kolejną część!). Co Pan, redakcja o tym sądzicie?

Wojtek Sowa

Sądzę, że skoro ci z tym dobrze, to dobrze. :) Ale ogólnie jakoś – co samego mnie dziwi w przyszłość gier patrzę z optymizmem, bo przy wszystkich patologiach w tej branży to jednak ostatnie 5-7 lat było dla mnie – growo – najlepsze z tego, co mnie w mej już 30-letniej (!) karierze gracza spotkało.

9kier: Jeśli reszta tego roku będzie tak fajna jak styczeń i luty, to nie wyobrażam sobie, bym mogła wybrać pod koniec roku dziesięć czy dwadzieścia ulubionych tytułów, bo zwyczajnie będzie ich za dużo.

KOMIKSY CZYTELNIKÓW CDA

Autor: Czarne Szkiełko

KONKURS!

Jak co roku zapraszamy do tworzenia fajnych/dziwnych itd. haseł za pomocą literek nadrukowanych na grzbietach CD-Action (z rocznika 2015 – nie wolno używać grzbietów z innych roczników!). Fotki haseł nadsyłajcie na adres: cdaction@cdaction.pl z nagłówkiem „KONKURS GRZBIETOWY" (lub przysyłajcie zdjęcia w listach na adres redakcji, z takim samym dopiskiem na kopercie). Najlepsze z nich trafią na łamy AR, a ich autorzy otrzymają upominki. Konkurs do końca roku 2016.

Zapraszamy do zabawy!

Autor obu „grzbietów": Heruan

URODZINY, REFLEKSJE, WSPOMNIENIA

Kupuję Wasz miesięcznik od czasów, kiedy na rynku były jeszcze dostępne SS i Reset. Mam już na karku prawie 32 lata i jakoś tak CDA wmieszało mi się w krew :) Ale do sedna. W zasadzie po co mi gazeta codziennie razem z bułkami, skoro mogę wejść na portal?

MJ: Po co wchodzić na portal bez bułek, skoro masz czasopismo?

Po co mi CDA, skoro mogę sobie „wygooglać" informacje z pierwszej ręki? Moim zdaniem odpowiedź jest prosta. Nie wiem jak młodsi, ale wydaje mi się, że ludzie z mojego pokolenia po prostu lubią mieć coś, co zostało wydrukowane, ładnie pachnie farbą drukarską i da się to w łapkach pomiętosić... albo zabrać na plażę lub na ławkę w parku.

Kibel! Nie zapominaj o kibelku!

MJ: Nie podpuszczaj biednych naiwnych ludzi, przecież wiesz, że papier z CDA jest za śliski na takie akcje. To coś, co nasi hejterzy testują od 20 lat. I dobrze im tak.

W czasach, kiedy większość informacji jest podawana w sześciominutowych pociskach na YouTubie, cztery strony recenzji to luksus dostępny do śniadania albo do wieczornej poduchy. Zresztą może młodsi czytelnicy narzekają na 16 PLN, z którymi muszą się rozstać, ale nie oszukujmy się, 2-3 pełne gry + treści na jeden, dwa wieczory czytania (w zależności od wolnego czasu) to dobry interes, ale to jest kwestia drugorzędna. Moim zdaniem najistotniejsze jest to, że mogę sobie usiąść i poczytać świeżo odfoliowane CDA na wygodnej kanapie, ciesząc się po prostu tym, że mam w rękach coś innego niż tablet czy smartfona.

Do tego (moja prywatna opinia) papier jest nobilitujący. *(I to mówi człowiek, który nie rozstaje się z czytnikiem... – dop. 9kier).* W internecie każdy może pisać (i nikt nie pozna, że jesteś psem). A skoro każdy... Jeśli każdy żołnierz może sobie zawiesić na klacie Krzyż Walecznych, to żaden z nim nie będzie traktowany jak bohater, a order nie będzie ich wyróżniał z tłumu. Aby dostać się na łamy pisma, nie wystarczy włączyć komputer. Trzeba coś sobą reprezentować, mieć coś do pokazania/przekazania. Oczywiście, w necie też się trafiają wartościowe teksty i ludzie, jasne, ale nie czarujmy się trzeba się ich naszukać, a nie zawsze się chce. Sięgając po znane pismo, masz jakąś gwarancję określonej jakości, poziomu itd. (Choć nie daje to pewności, że nie trafisz na tekst durny czy pisany w trzy minuty na odwal się – tyle że takie ryzyko jest dużo mniejsze).

I żeby nie było, że lecę na fanboya, sporo gier, które ocenialiście nisko, bardzo mi się podobało, ale nie dowiedziałbym się o nich bez czytania CDA. Nie zawsze mam czas, aby wszystko sprawdzić, czasami jest deadline na projekty itp., a czasami mi się po prostu nie chce i wolę to wiedzieć z pachnącego świeżością CDA.

Roken

I po to jesteśmy.

MJ: Pomijając finansowanie okolicznych pizzerii.

Na początku chciałbym omówić zawartość waszego czasopisma. Przede wszystkim kupuję Was dla niezwykle ciekawych recenzji, które często mnie zaskakują treścią i formą. Także publicystyka często skłania mnie do wartościowych refleksji, za co jestem wam dozgonnie wdzięczny. Niestety, istnieje też wiele elementów, które z wielką chęcią bym ograniczył. Zawartość waszych płyt z mojego punktu widzenia jest bezwartościowa. Doceniam, że w cenie czasopisma dajecie różne gry, często normalnie kosztujące kilkadziesiąt złotych, jednak jestem dość wybrednym graczem, więc niemal wszystkie pozycje na Waszych płytach są dla mnie bezużyteczne. Kolejny dział, który powinien zostać ograniczony, to dział Technologii. Zajmuje zbyt dużo miejsca, które mogłoby być poświęcone na publicystykę. Nie jestem zaciekawiony milionem nowinek technicznych, które nie dość, że za dużo kosztują, to jeszcze często są niepraktyczne. Podsumowując, chciałbym, abyście zamieszczali więcej recenzji gier i publicystyki, kosztem zlikwidowania pełnych wersji gier i ograniczenia działu Technologii. Wiem, że tego nie zrobicie, ale zawsze warto było spróbować.

Masz rację, nie zrobimy tego. Dlaczego? Bo zaraz dostaniemy listy od ludzi pomstujących na „likwidację tego, co ukochali w CDA". Pamiętajcie, CDA jest pismem masowym, musimy trafiać w różne gusta i oczekiwania. CDA to nie jest posiłek na zamówienie. CDA to ogromny szwedzki stół, wokół którego krążycie z talerzami i nakładacie sobie to, co wam smakuje. Ale myślę, że za tę cenę i tak się wam to opłaca, bo zawsze traficie na dużo smakowitych kąsków.

MJ: A ten jak zwykle o jedzeniu.

Pojęcie subiektywizmu wielokrotnie przetaczało się przez wasze czasopismo. Wydawało mi się, że w pełni je rozumiem, jednak recenzja Dark Souls II uświadomiła mi, że jest inaczej. Sądziłem, że gra, która zebrała tak pochlebne opinie z Waszej strony, nie może być zła. Postanowiłem ją zakupić. Zacząłem grać. Okazało się, że nigdy nie grałem w gorszą grę. Ponieważ wydałem na nią 20 €, przez piętnaście godzin próbowałem znaleźć jakikolwiek element, który by mi się podobał.

9kier: Nigdy nie grałeś w gorszą grę? Widać, że mało grasz w early accessy!

Piętnaście godzin! Ja wymiękłem po 15 sekundach. No dobra, 5 minutach.

MJ: No, ale przyznasz, że cena (Podobnie jak ocena – dop. 9kier) była ładna.

Nie znalazłem i już nigdy więcej nawet nie wpadłem na pomysł, żeby ponownie uruchomić ten twór. Po miesiącu narzekania, na ile sposobów mógłbym wydać te 80 zł, w końcu zrozumiałem istotę subiektywizmu, fakt, że nie ma on absolutnie nic wspólnego z obiektywizmem. Jestem wdzięczny za tę wartościową lekcję, która pozwoliła mi rozszerzyć moje horyzonty postrzegania świata.

Beinmynum

MJ: I dylemat: dać im w pysk czy podziękować?

Wychowałem się na CD-Action i rosłem wraz z nim (tym bardziej że czytam Wasze pismo od '97 roku, choć bywało, że nieregularnie i z przerwami; proszę o rozgrzeszenie i pokutę). Kurczę, kiedy teraz o tym myślę, odnoszę wrażenie, że CD-Action ukształtowało osobę, którą jestem dzisiaj w o wiele większym stopniu, niż chciałbym to przyznać. Nie tylko wprowadzało mnie w tajniki raczkującego wówczas przemysłu rozrywki elektronicznej, ale i edukowało (np. do dziś pamiętam ramkę z garścią informacji o wikingach przy recenzji bodajże Rune), rozwijało zainteresowania (to dzięki Wam postawiłem kilka nieśmiałych kroków na polskiej demosceni i przez jakiś czas poważnie myślałem o karierze grafika komputerowego), kształtowało gust muzyczny (ech, te skandynawskie metalowe wyziewy, których słuchał Eld/Ulver/Bambino de Bodom) oraz czytelniczy (to chyba właśnie Smuggler skłonił mnie do zapoznania się z twórczością Philipa K. Dicka, którą pokochałem już od pierwszych stron „Ubika" (mój 12-letni mózg eksplodował)). W czasach bez Internetu CDA było niesamowitym źródłem wiedzy, inspiracji i nowinek technicznych (zgadnijcie: gdzie pierwszy raz zetknąłem się z zapowiedzią nowej, kosmicznej technologii o nazwie Digital Versatile Disk?). No i te pełne wersje! Pełne legalne gry za kilkanaście złociszy a wśród nich dwa pierwsze Fallouty, miłość mojego życia. Nawet samo AR miało swój wkład w „wychowywanie" mnie, a Smugglerowe dywagacje o piractwie, tolerancji, kulturze wypowiedzi itd. naprawdę dawały do myślenia tamtemu 13-15-letniemu szczawikowi (było warto – dzięki!).

Marcin (master-of-orion) »

MJ: No i narobiłeś: Smuggler snifa i smarka w kąciku wwyrwaną naczelnemu przednią część koszuli. Dramat.

To mój pierwszy list do redakcji, mimo że kupuję wasze czasopismo od numeru 06/2003. Czytałem CD-Action, jak byłem nastolatkiem, oraz czytam obecnie, gdy jestem już pełnoletni. Przez cały ten okres CD-Action był ze mną na różnych etapach mojego życia. Był ze mną w czasie, kiedy byłem w podstawówce, był także w czasie, kiedy chodziłem do gimnazjum, liceum, i jest teraz, kiedy praktycznie kończę studia, i będzie dalej. I mogę stwierdzić jedno czasopismo CD-Action w ogóle się nie zmieniło.

No nie wiem, czy to do końca komplement... i czy to do końca prawda.

MJ: To my się tu produkujemy, żyły sobie wypruwamy, żeby ewoluować i nadążyć za pędzącym do przodu światem, a ten...! (tu na chwilę przerwał, aby zaszlochać w rękaw...) A może po prostu złapałeś synchronizację i dojrzewasz razem z nami? (stop, oczka z nadzieją błyszczące nad klawiaturą... i czeka na przytaknięcie...)

Obecnie, jako człowiek dorosły, życie pojmuję zupełnie inaczej niż 13 lat temu, ale mimo wszystko kupuję was zawsze co miesiąc i co najważniejsze – tak jak w dzieciństwie z przyjemnością. Nawet teraz jesteście odskocznią od przeciętności dorosłego życia i zawsze kiedy otwieram wasze czasopismo, mogę zanurzyć się w świat gier i dalej realizować swoje zainteresowania. Za te 13 lat, które z Wami spędziłem, serdecznie Wam dziękuję, dlatego nie zgadzam się z ludźmi, którzy uznali, że przez lata CD-Action zaniżyło poziom, teksty recenzji są inne itd., ponieważ chyba nie zauważyli, że stali się dorośli, a wtedy człowiek nie myśli już tak jak nastolatek i nie dostrzega tego, na co kiedyś zwracał uwagę. Podsumowując, to nie CD-Action się zmienia, tylko my ludzie. Proszę, drodzy czytelnicy pamiętajcie o tym.

Krzysztof Niścigorski

Wszyscy się zmieniamy, świat się zmienia, gry się zmieniają. Jedno chyba pozostało bez zmian uczucie satysfakcji płynące z grania w coś, co nas wciągnęło w swój świat.

DROGA REDAKCJO CDACTION

Fragment obszernego listu z AR 11/97. Fragment, bo oryginał liczył 37 (!) punktów. Styl itd. bez najmniejszych poprawek. Autor? Niejaki QŃ z Kielc, znany później jako Qn'ik, obecnie naczelny CDA.

Nie spodziewałem się że do Was napiszę, lecz chciałbym się podzielić z Wami kilkoma uwagami (czyż nie jestem poetą?). Jesteście cudowną gazetą (wiem co piszę, bo kupowałem wszystkie dotyczące komputerów) ale mimo to moglibyście „zerżnąć" lepsze cechy innych gazet (...)

Gazeta!? Et tu, Brute, contra me?!

4. TTTIIPPPSSYYY!!!!! Zamieszczajcie ich więcej!!!

13. Manga (...) Chcę oglądać DUŻE screeny z Mangą.

Ech, te nastoletnie, buzujące hormony :)

23. Przepiękne są te opakowania na kompakty. 1 000 000 000 000 (bilionowe) dzięki za niepodwyższanie ceny.

27. Ciasteczkowy Potwór (jedna z dawnych ksywek Mr Jedi – Smg) ***niekiedy przesadza z „humorem".***

28. Sprawa pełnych wersji gier: DZIĘKI!!! (zamieścilibyście pełnego klona Doom-a, coś a la Wolfenstein).

Boże, nareszcie mogę na to odpowiedzieć tak, jak zawsze mam chęć, gdy czytam takie listy: to se, @#$%, sam to (teraz) załatw!!!

SROGA KRYTYKA

Od dziecka CDA kupuje, nie dla gier na cd, ale dla gazetki, gram na konsoli. Gazeta jest za długa, za dużo jest zajmowania się pierdołami, za mało konkretów. Recenzje to często jakieś nie porozumienie. Pisane od nie chcenia, ja rozumiem, że wieku 30 lat granie staje się nudne, ale państwo biorą za to pieniądze, więc proszę bardziej rzetelnie podchodzić do tematu. Generalnie reszta mi się podoba, jest na prawdę dobra cena, biorąc pod uwagę zawartości cd

Mateusz Pomidor

Od dziecka kupujesz? A ma ono pozwolenie na handel? Aaa, że „od dziecka"? To ze 3 lata już będzie? Bo 30 na pewno jeszcze nie ma masz, skoro uważasz, że wtedy granie „staje się nudne". Ba, sądząc po owej teorii oraz pisowni, rodzaju zarzutów i sposobu ich prezentacji, to raczej w połowie drogi do tego wieku jesteś. Co do samych twych zarzutów to za dużo w nich pierdół, a za mało konkretów, w ogóle to jakieś nieporozumienie, są napisane od niechcenia, ja rozumiem, że w wieku 15 lat uzasadnianie swych tez bywa trudne, ale proszę bardziej starannie podchodzić do tematu. Generalnie zresztą list mi się spodobał, bo znów się poczułem, jakbym miał te 20 lat mniej i czytał antyfanów z okolic roku 1996.

A już całkiem serio jeśli coś wam się nie podoba, to starajcie się to szczegółowo uzasadnić, a nie „recenzje takie mało konkretne", bo na mało konkretne zarzuty można tylko równie mało konkretnie odpowiedzieć. Jak to mówią programiści, „garbage in – garbageout", fizycy – „jaka akcja, taka reakcja", a ja mówię... to już na dzisiaj koniec. :)

MJ: Ale jeszcze powrócimy! [i tu diabelski śmiech]

Bo złego diabli nie biorą.

9kier: Od „nie chcenia" to napisałeś ten list. Mam nadzieję, że trollujesz, ale niestety wątpię, byś tak dobrze udawał. ;)

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc
Więcej rysunków Marka Lenca na DVD.

COSPLAY

Jesteś cosplayerem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Możesz załączyć więcej fotek – te, które nie zmieszczą się na łamach, trafią na naszą płytę.

Dźganie się igłą i parzenie klejem trwało około miesiąca (ale było warto!). Dlaczego? Hmm... bo ciekawa zbroja i charakteryzacja.

W PRENUMERACIE ZAWSZE TANIEJ

* OSZCZĘDZASZ PIENIĄDZE
* NIE OBCHODZĄ CIĘ PODWYŻKI CENY PISMA

13 kolejnych wydań CD-ACTION w cenie 179 zł

13 podwójnych wydań CD-ACTION

wysyłanych na jeden adres

(duża oszczędność, jeden egzemplarz w cenie 12 zł)

w łącznej cenie 312 zł

12 kolejnych wydań CD-ACTION + 12 kolejnych wydań PC FORMATU

w cenie 221,70 zł

Sprzedaż numerów archiwalnych: prenumerata@bauer.pl

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

1. Wysyłki egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi koszt dostawy ponosi Wydawnictwo. Termin dostawy zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej. Prezenty wysyłamy listem poleconym, za pośrednictwem Poczty Polskiej, w terminie do dwóch miesięcy od daty otrzymania wpłaty. Prezenty nie podlegają zamianie ani wymianie na gotówkę. W szczególnych przypadkach zastrzegamy sobie prawo wysyłki innego prezentu o zbliżonej wartości.

2. Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

3. W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 517 05 31 w godz. 9–16 lub wysłać e-mail na adres: prenumerata@bauer.pl.

4. Reklamacje płyt CD: tel. 71 341 2083 w. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

5. Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu cywilnego oraz Ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w Regulaminie sklepu, na stronie prenumerata.bauer.pl.

6. Prosimy o wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych w celu realizacji zamówienia i w celach marketingowych Wydawnictwa Bauer Sp.z o.o., Sp.k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa, także w przyszłości:
a) produktów własnych Wydawnictwa,
b) produktów, ofert specjalnych, starannie wybranych podmiotów współpracujących z Wydawnictwem.

Prenumeratę możesz kupić: ■ telefonicznie, dzwoniąc pod numer 67 354 16 05 ■ e-mailem prenumerata@bauer.pl ■ na stronie prenumerata.bauer.pl ■ faxem 22 517 05 30

NA DVD

Wszystkie opisywane programy i gry zostały sprawdzone za pomocą najnowszych wersji programów antywirusowych. Warto mieć na dysku C (niezależnie od tego, gdzie instalujesz grę lub program) ok. 10 GB wolnego miejsca. W przeciwnym przypadku instalacja może nie zakończyć się pomyślnie.

TU ZNAJDZIESZ NADRUKOWANY KOD

ZAWARTOŚĆ

PEŁNE WERSJE

Lords of the Fallen PL [kod na Steam].... KDD

KODY

Armored Warfare [Dbiekt 430]..... KDD
Smite [Sol + Supernova] ..... KDD
Pyszne.pl [zniżka 15,99 zł]..... KDD

PROGRAMY

CD-Action retro ..... DVD
KolorEyes..... DVD
G DATA Secure Chat..... DVD

DEMA

Ayo The Clown..... DVD
Cornerstone: The Song of Tyrim..... DVD
Sebastian Frank: The Vienna Prologue PL ..... DVD

FREEWARE

A Lode Runner Story..... DVD
Bloodwood Reload ..... DVD
In Requiem ..... DVD
Iron Knight ..... DVD
M is For Mutant ..... DVD
Dpen General ..... DVD
Sparky's Hunt..... DVD
The Astronaut ..... DVD
The Darkest Woods..... DVD
The Dld Mill..... DVD
The Red Hat ..... DVD
Witch Blast ..... DVD

GRY RODZINNE

Green City..... DVD
Shepdoog: Shootout! ..... DVD
Time Mage..... DVD

COSPLAY ..... DVD
MODULATOR..... DVD
BONUSY ..... DVD
E-BOOKI ..... DVD

GATUNEK: AKCJA/RPG

16 ➤ PRODUCENT: DECK 13/CI GAMES ➤ WERSJA PL: NAPISY ➤ OCENA W CDA: 9 (CDA 12/2014) ➤ MULTI: BRAK ➤ WIN 7/8/10, CPU 2 X 2,66 GHZ, 6 GB RAM, GF GTX 460

Z okazji 20 urodzin prezentujemy wam **jedną z najlepszych gier akcji ostatnich lat** – stworzone pod okiem Tomka Gopa i egidą polskiego CI Games „Dark Souls dla śmiertelników", Lords of the Fallen.

To historia Harkyna – wytatuowanego zakapiora, który ku zdumieniu własnemu i postronnych okazuje się jedyną nadzieją ludzkości w walce z inwazją demonów. Bronić ich będzie przy użyciu miecza i magii, a przede wszystkim wsparcia najpotężniejszej istoty w grach, gracza.

Lords of the Fallen jest równie bezwzględne jak Dark Souls, ale daje podobnie skoncentrowaną satysfakcję. Nie jest w żadnym razie hack'n'slashem jak Darksiders – **to gra taktyczna, wymagająca obserwowania przeciwników i uczenia się ich zachowań**, premiująca stosowny dobór ekwipunku i taktyki, nagradzająca cierpliwość i precyzję. W zamian daje niesamowitą satysfakcję. Mimo swej bezwzględności zaś pozostaje produkcją znacznie przystępniejszą niż seria Souls.

Lords of the Fallen pozwala wybrać pomiędzy trzema archetypami postaci – wojownikiem, klerykiem, zabójcą – dając właściwe im moce specjalne. Nie ogranicza w żaden sposób używania przedmiotów, więc da się grać skrytobójcą w pełnej płycie i z pawężą, ale ciężar ekwipunku w tym przypadku nie pozwoli mu wykorzystać naturalnej mobilności, ograniczając energię do trzech-czterech ciosów z rzędu. Do tego dochodzi system magii zdolnej odmienić losy starcia – np. poprzez stworzenie magicznych wabików lub fali uderzeniowej powalającej wrogów. Jest wreszcie także magiczna rękawica dająca moc ognia czy trucizny, uzupełniająca standardowy zestaw akcji: ciosów szybkiego, mocnego, uderzenia tarczą i uniku. Nawiasem mówiąc, sterowanie jest bardziej intuicyjne na padzie, choć w trakcie testów grałem z powodzeniem również przy użyciu klawiatury i myszy.

CD-ACTION www.cdaction.pl 04/2016 (254)

Redakcja
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

Redaktor naczelny: Maciej Kuc
Zastępca redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Michał Kuszewski, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Jacek Smoliński, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Anielańczyk, Dawid Bojarski, Aleksander Borszowski, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Paweł Raban, Tymon Smektała, Maciej Smoliński, Magdalena Ziemba
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn

Reklamacje płyt DVD
Tomasz Matusik tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
Dominika Dziosa Józefiak
71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław
Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
tel. 22 517 05 31 (do 5)
Biuro reklamy:
Lidia Ukleja, tel. 22 516 35 02
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

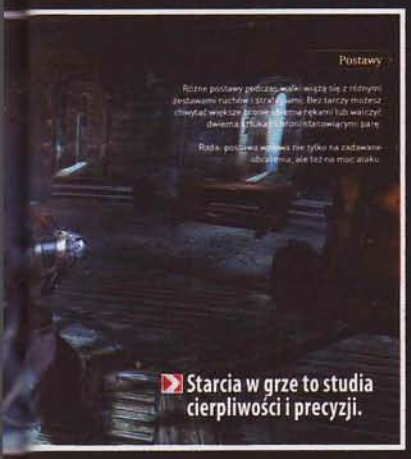
Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04 035 Warszawa

Prezes: Tomasz Namysł
Członkowie zarządu: Andrzej Choynowski, Sławomir Bandurski
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka

Druk: Drukarnia BDN Sp. z o.o, Sp. K.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.
ISSN 1426-2916
Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością kamą i cywilną.

CZARNA PŁYTA

DVD w tym numerze jest wyjątkowe nie tylko dlatego, że jego wygląd inspirowany jest pierwszym CD z 1996 roku. Na płycie znajdziecie m.in. menu DVD w starym stylu (opcjonalnie), archiwum CD-Action z lat 1996-2004 w postaci skanów, filmik 360 stopni z redakcji, dokończenie artykułu z aktualnego numeru „Redaktorów portret cudzy". A także dema, freeware, mody do Wiedźmina 3, magazyny, e-booki, rysunki Marka Lenca, cosplay, tapety czyli dla każdego coś miłego.



Starcia w grze to studia cierpliwości i precyzji.

Silnik Fledge świetnie radzi sobie także na zewnątrz.

Warto wreszcie zauważyć, że gra wygląda znacznie, znacznie lepiej niż seria Dark Souls czy nawet Bloodborne. **Jakość okupiona jest jednak dość dużymi wymaganiami sprzętowymi** i niestety przeciętny laptop nie da Lordom rady. *[gem]*

UWAGA!
Kod pozyskany na kody.cdaction.pl wpisz w kliencie Steama, wybierając pozycję *Aktywuj produkt na Steam* w menu *Gry* znajdującym się na górnej belce programu.

Z przyczyn technicznych nie byliśmy w stanie zamieścić gry na płycie i niezbędne jest ściągnięcie 9,2 GB ze Steama. Wierzcie nam jednak, że dla Lords of the Fallen warto się przemęczyć, wyczekać, zostawić komputer na noc. Tym z was zaś, którzy nie dysponują mocnym łączem, polecamy zainstalowanie jej z kopii zapasowej skopiowanej od któregoś z kumpli.

KODY

KODY DO ARMORED WARFARE

Obiekt 430 to czołg premium trzeciego poziomu dostępny dotąd tylko jako element pakietu Imperator – edycji kolekcjonerskiej wartej 65 euro. Jako prototyp następcy T-54 ma niezłą armatę i korzystnie nachylony pancerz, ale niewielką, jak na swój poziom, pulę zdrowia. Długi czas skupiania celownika sprawia też, że strzelanie w trakcie jazdy sprawdza się marnie. Z kolei jak na pojazd premium przystało, co bitwę zarabia więcej kredytów i reputacji, ma także lepszy mnożnik zdobywanego doświadczenia dowódcy i załogi. Do Obiekta 430 dorzucamy także 7 dni statusu premium konta, podwajającego w praktyce domyślne zarobki w grze.

Kod pozyskany na kody.cdaction.pl należy wkleić w profilu gracza na stronie Armored Warfare pod adresem https://aw.my.com/pl/user w polu WPISZ KOD PROMOCYJNY. Po zalogowaniu się do gry w garażu czekać będzie wasz nowy Obiekt 430, żeton aktywujący 7 dni premium znajdziecie zaś w Inwentarzu dostępnym pod ikoną błyskawicy po prawej stronie ekranu.

Uwaga! Kod jest jednorazowy – przestaje działać po jednokrotnym wykorzystaniu. Ponadto na jednym koncie zadziała tylko jeden kod tego typu z tej puli. Ważny jest do 31 sierpnia 2016 roku.

Obiekt 430 sprawdza się najlepiej w półdystansie.

Atutami Obiekta 430 jest mocna, obła, lana wieża i korzystne kąty kadłuba.

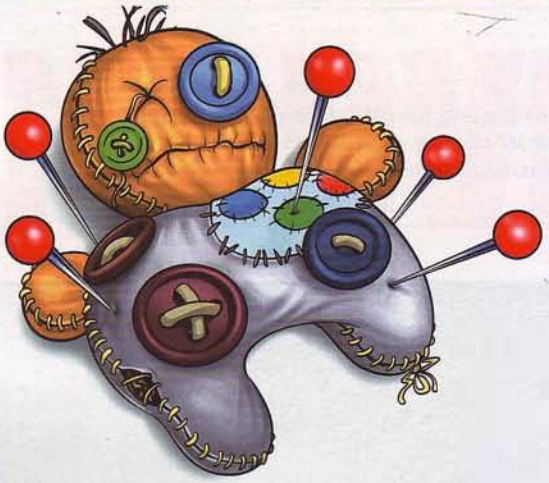
KODY

KODY DO SMITE'A

Sol, bogini słońca, to postać, którą dzięki naszemu kodowi możesz odblokować w grze Smite wraz ze skórką Supernova. Choć nie jest łatwa w opanowaniu, jej potężne ogniste ataki w rękach dobrego gracza czynią z niej prawdziwy postrach na polu walki.

Uwaga! Kod jest jednorazowy, ale nie ma daty ważności i działa zarówno w wersji gry na PC, jak i na Xboksa One. W pierwszym przypadku kod z kody.cdaction.pl należy wkleić w kliencie. Wybierz Sklep, a tam zakładkę Skorzystaj z promocji. W drugim wybierz kolejno Sklep, Wykorzystaj kod i Kod Smite. Jeżeli miałeś już wcześniej Sol, kod zapewni ci za darmo jej skórkę Supernova.

Aby uniknąć poparzeń, odsuń się od monitora.



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Miesiąc temu Sony wyskoczyło z „Let's play", a tym razem EA próbuje zastrzec prawa do nazwy „Ghost". Ubisoft co prawda protestuje, ale nie dlatego, że to idiotyzm, ale dlatego, że sami mają markę Ghost Recon. Chciałoby się użyć cytatu z „Psów" („Wy wszyscy jesteście..."), ale naczelny zastrzegł sobie wyłączne prawo do stosowania tej frazy w redakcji.

Co można zrobić, gdy masz 12 lat, a rodzice dadzą ci szlaban na komputer? Nasłać na nich policję. Nie, to nie USA, tym razem to polski nastolatek wezwał gliny w celu interwencji w tej sprawie. Cóż, na tle histerycznych i historycznych ataków krzesłem to i tak, można by powiedzieć, spory postęp.

Stacja telewizyjna emitująca programy w Iranie i Arabii Saudyjskiej pokazała, jak snajper Hezbollahu zabija sześciu żołnierzy ISIS. Szokujące. Tym bardziej że po bliższym przyjrzeniu się odkryto również to, że na filmiku pojawia się znaczek udanego headshota. Bo to był fragment gameplayu z Medal of Honor z 2010 roku. Gdy ktoś sam narobi sobie obciachu, mówi się o „strzale we własną stopę", ale zrobić to za pomocą komputerowego gnata, o, to już jest sztuka, której nie możemy nie docenić.

Twórcy Hatred ogłosili, że sprzedali niezadowalające ich 70 000 egz. swej gry, z czego 10% nabywców na Steamie ją zwróciło. Przyznali też, że nie wypaliła ich strategia marketingowa oparta na rozkręcaniu wokół tej gry kontrowersji. „Przekonałem się, że w sumie chyba nie warto jechać po bandzie" wyznał szef studia. Mądrzy po szkodzie Polacy zapowiedzieli więc absolutnie niekontrowersyjne IS Defense, w którym to w totalnie niekontrowersyjnie liniowym strzeladle niekontrowersyjnie strzelamy do niekontrowersyjnych bojowników niekontrowersyjnego Państwa Islamskiego. Oczekujemy tradycyjnie niekontrowersyjnej sprzedaży.

Symulator mrówki się nie ukaże, bo zebrane dzięki crowdfundingowi na ten doniosły projekt 4500 dolarów rozeszło się na kobitki, dobre żarcie, wódeczkę i tym podobne rozrywki. Szef i główny programista niedoszłego projektu, Eric Tereshinski, kaja się, bo kasę naturalnie przehulali jego wspólnicy, a on sam tyrał ponoć w tym czasie jak ta mróweczka (jego były wspólnik odszczeknął się, że to właśnie Eric spędzał czas głównie w barach i knajpach). Mamy wrażenie, że ktokolwiek tu zawinił, i tak wydał kasę dużo sensowniej, niż pierwotnie planowano.

Trzy tysiące „graczy" dało się nabrać jak dzieci (hm, w sumie to może nie być przypadek) niejakiemu AndroidL, który pod pretekstem rozdawania darmowych hacków do CS-a urządził polowanie na oszustów. Jego pozwalające na nieuczciwą grę skrypty po pewnym czasie celowo zwracały uwagę systemu Valve'a VAC, co w obliczu stopnia przewinień skutkowało permanentnym banem na zawsze forever. A mówili: nie bierz cukierków od nieznajomych.

Najlepszy wydawca gier na świecie, Konami, postanowił zaoferować graczom PES-a za darmo oficjalny dodatek Euro 2016. Znajdą się w nim poprawnie odwzorowane drużyny narodowe (ale tylko 15 z 24, Polski czy Belgii – numeru 1 w rankingu FIFA – brak) i francuski stadion (tylko 1 z 10). Przy tym zalewie zawartości aż głupio nam prosić, żeby chociaż piłka była okrągła, a bramki były dwie.

Konwersja gier to mocno ostatnio eksploatowany temat w Szpilach, ale jak tu nie pisać o kwiatkach pokroju portu Tales of Symphonia (z GameCube'a na PC), zawierającego tyle rozmaitych baboli, usterek i niedoróbek, że ich lista wypełniłaby większość tej strony. Twórcy byli tak z niego dumni, że aż zainwestowali w naprawdę porządne DRM celem jego ochrony – szkoda tylko, że pożałowali kasy na optymalizację (gra chodzi dwa razy płynniej w... emulatorze GameCube'a) lub tak podstawowe testy jak np. sprawdzenie tekstów w menu głównym („Contorols", brakujące czcionki). Szef forum dyskusyjnego o tym porcie szybko pożałował, że nosi bardzo adekwatną ksywkę „LaZy MoFo" (co można oddać jako „LeNiwy Sk***Syn"). Cóż przyznajemy temu portowi i jego Synom Nieoficjalny Znak Jakości Warner Bros.

Okazało się, że Quantum Break – hucznie zapowiadany exclusive dla Xboksa One – nie jest już exclusive'em dla Xboksa One. Wyjdzie również na pecety z Windowsem 10, a sejwy będą kompatybilne ze sobą „w obie strony". W związku z powyższym zatwardziali i rozgoryczeni przedstawiciele obozu konsolowego zalali Twittera Phila Spencera gorzkimi żalami i pogróżkami o anulowaniu zamówień przedpremierowych. Nie bądź jak oni. Nie pre-orderuj.

Koniec Szpil, wracamy do zabawy ze Street Fighterem V. Beta z 15 lutego jest tak wspaniała, że aż nie możemy doczekać się pełnej wersji! ***[Smg, enki & Cross]***

Po lewej fragment z oficjalnego zwiastuna Uncharted 4 – po prawej użyty w nim art z AC IV: Black Flag. W tym przypadku „Kres złodzieja" nadszedł szybko w postaci tweetów rozbawionych i roześlonych ludzi z Ubisoftu celnie punktujących proceder roztargnionych filmowców z Naughty Doga.

Wiemy już, skąd wzięło się opóźnienie Mirror's Edge'a. Twórcy potrzebowali czasu na zmianę wyglądu łotra tak, by nie przypominał szefa EA.

HIT

Czasopismo dla dystyngowanego zabójcy na zlecenie

HITMAN INTERNATIONAL TIMES

WYDANIE PODRÓŻNE

NOWY HITMAN
Gra wideo już w drodze

ZABÓJCZE UNIFORMY
Stylówa, dla której dasz się pociąć

AGENT NA STOJAKA
Wykaż się kreatywnością przy następnym zleceniu

WYCIECZKI KRAJOZNAWCZE
Dzięki naszemu niezbędnikowi nie umknie ci nic z żadnego zakątka świata

JADALNIA KULTURALNA
Zabójcze kanapy zza wielkiej wody

POZNAJ SWÓJ TYP
W naszym teście poznasz swój prawdziwy styl

Ekskluzywny dodatek

MASZ KLAMKĘ?

Spakuj swoje niezbędne przybory jak Agent 47

Spis treści

WYDANIE PODRÓŻNE

Wstępniak

Zima ustępuje miejsca wiośnie, a dyskusje w redakcji magazynu HIT oscylują wokół jednego tematu: podróży. To podstawa wszystkiego, czym się zajmujemy, a nie tylko sposób na dostanie się z punktu A do B. To odzwierciedlenie naszej miłości do świata cieni. Planowanie, ekscytacja, myślenie w locie, a na koniec szansa na ulotnienie się. Życie płatnego zabójcy, podniecające i wyczerpujące, jest pełne niespodzianek i przeciwności losu, co czyni je równie uzależniającym, co satysfakcjonującym. Dlatego też z nieskrywaną przyjemnością poświęcam ten numer magazynu HIT wam: światowej śmietance zabójców na zlecenie. Wiosenna edycja pełna jest przewodników, poradników i pomysłów na sprytne przebrania czy improwizowane zabójstwa. Niesiemy wam informacje i wsparcie, abyście wyruszyli w drogę przepełnieni pewnością siebie i powrócili do kryjówek zamożniejsi.

Bon voyage, agenci.

02 **Moda**

Ostra jak brzytwa kolekcja na wiosnę 2016, której niewątpliwie nie zechcesz splamić krwią.

Wilki w owczej skórze 03

Wtop się w otoczenie dzięki najdoskonalszym przebraniom miesiąca.

Agent na stojaka 04

Żadnej broni? Żaden problem. Z nami załatwisz cel z zawiązanymi oczami.

05 **Niezbędnik**

Trudna sztuka precyzyjnego pakowania się.

Podróże 06

Wyczerpujący przewodnik po ulubionych atrakcjach płatnych zabójców.

Test osobowości 07

Odkryj tajemnice umysłu zabójcy dzięki naszemu testowi psychiki.

HIT *przedstawia*

Agent Agonia

Problemy osobiste, fizyczne lub zawodowe?
Nasza niezłomna Ciotuchna Agonia pomoże ci wziąć się w garść.

W szeregu zbiórka

Zawsze byłem fanem pakowania. Z początku zależało mi na schludnym... bardzo schludnym ułożeniu broni w walizce. Ale wczoraj wyrzucono mnie ze spożywczego za ustawianie rzeczy na półkach z kątomierzem i ekierką w ręku. Najmniejsza nierówność doprowadzała mnie do szału. Pocę się na samą myśl. Co ze mną będzie?

- Pan D, Surrey

Współczuję ci, kolego. Musisz jednak odłożyć puszki fasoli na miejsce. W świecie chaosu i nieporządku to my przywracamy równowagę. Jesteś silny, więc schowaj swój gniew głęboko w sobie i odłóż go na później razem z innymi mrocznymi sekretami. Poczeka na ciebie, aż będzie ci potrzebny. Póki co... może zastanów się nad zakupami w sieci?

Życie płatnego zabójcy bywa ciężkie

Miłość, kłamstwa i sierociniec

Nowa dziewczyna chce poznać moich rodziców. Czy powiedzieć jej, że jestem genetycznie zmodyfikowanym klonem?

- Pan N, Londyn

Coś mi mówi, że prawda jej się nie spodoba. Z kolei ty też długo nie pożyjesz, jeśli zaczniesz rozpowiadać wszem i wobec o swoim „dzieciństwie". Pamiętaj: co zaszło w Rumunii, zostaje w Rumunii. Zalecam przejmujące kłamstwo. Być może wskutek tragicznego wypadku na nartach zostałeś sierotą w wieku 8 lat? Myślę, że współczucie partnerki okaże się warte świeczki.

Zabójczy wygląd

Przewodnik po świecie mody dla płatnych zabójców

Prawdziwy styl nigdy nie wychodzi z mody. W tym sezonie, jak zwykle zresztą, redakcja magazynu HIT zaprezentuje ci najważniejsze atrybuty światowego zabójcy. Zasady są proste: ma być klasycznie, ale z zachowaniem najwyższej jakości. I krawat tylko czerwony.

Twój wygląd nie powinien epatować elegancją, lecz pozwalać ci wtopić się w tłum paryskich modnisiów oraz poruszać się niezauważenie po terenie lotniska. Pragmatyzm ma niebagatelne znaczenie: odciski palców sprawiają, że para pierwszorzędnych rękawiczek jest nieodzowna. Dzięki naszemu przewodnikowi ubierzesz się w sposób wszechstronny i ponadczasowy, aby w dzień wyglądać świeżo, a wieczorem czuć się rześko.

Kto powiedział, że dobrego stylu nie da się kupić?

1 **CHARAKTERYSTYCZNA MARYNARKA**
Elegancka i niepozorna z zewnątrz, pełna luksusowych, zaskakujących szczegółów wewnątrz. Idealna dla zawodowego zabójcy.

Marynarka INTRIGUE
Musterbrand
114GBP

2 **COŚ NAMACALNEGO**
Klasyczne rękawiczki z najwyższej jakości skóry. Wkładki opuszków umożliwiają korzystanie z ekranów dotykowych, dzięki czemu nie musisz ich zdejmować, żeby odebrać telefon od koordynatora. Co najważniejsze, nie pozwolą ci nieopatrznie pozostawić odcisków palców.

Rękawiczki SHADOW
Musterbrand
49GBP

3 **AS W RĘKAWIE**
Idealne uzupełnienie koszuli wieczorowej z francuskim mankietem.

Spinki do mankietów CYPHER
Musterbrand
24GBP

4 **ZWIS MĘSKI**
Żaden kostium nie byłby pełny bez czerwonego krawata. Ucieleśnienie stylu i 6,5 cm w najszerszym miejscu. Krawat wykonany z najwyższej jakości diagonalnie tkanego jedwabiu. Skończona doskonałość.

Krawat CONCEALMENT
Musterbrand
24GBP

> **kolor dowolny - byle czerwony**

5 **BEZ SPINY**
Doskonały dodatek do czerwonego krawata, dzięki któremu twój garnitur pozostanie schludny i elegancki. Tak samo jak ty.

Spinka do krawata EMISSARY
Musterbrand
24GBP

Io-Interactive SQUARE ENIX

musterbrand.com/collections/hitman

Dress 2 Kill

Szukasz szytego na miarę garnituru godnego światowej klasy zabójcy na zlecenie? Polecamy londyńską filię Dress2Kill (**przy The Cut 47**). To najlepszy krawiec, jeśli wyglądem pragniesz ścinać swoje ofiary z nóg.

47 THE CUT
LONDON
SE1 8LL
dress2kill.com

Wilki w owczej skórze

Pojawia się i znika...

Świetne przebrania leżą u źródeł profesji zabójcy. Wtapianie się w szeregi dobrze wyszkolonej ochrony lub przemieszczanie się niezauważonym po północnoafrykańskim suku wymaga zdolności i odwagi. Baczenie na szczegóły to klucz, jeśli chcesz pozostać przy życiu.

Doskonały kamuflaż całego ciała. Przynajmniej pod pewnymi względami. Wymaga umiejętnego zastosowania - w laboratorium masz wręcz pewność, że wpadniesz na mądrali. Po wyjściu przyda się też ubranie na zmianę.

W razie wątpliwości postaw na lekkość

Jeśli chcesz dorównać wyglądem eleganckim mieszkańcom miasteczka, nic nie pobije dobrze skrojonego garnituru. Jeżeli okolica jest zalana słońcem i leży nad brzegiem morza, w tym jasnym stroju poczujesz się rześki jak poranna bryza.

Klasyka. Biały płaszcz, identyfikator ze zdjęciem i obowiązkowy długopis w kieszeni. Na koniec prawdziwa wisienka na torcie: nieodzowna karta kodowa. Jeśli musisz się gdzieś dostać, to technik laboratoryjny wydaje się najlepszym wyjściem. Proste.

W cieplejszych klimatach kapelusz daje nieoceniony cień - i pozwala ukryć twarz. Z kolei strój robotnika lub sklepikarza z fartuchem okazuje się bardzo przydatny, kiedy zlecenie zaczyna schodzić na niewłaściwe tory.

ICE, najnowsza kolekcja Sanguine, cechuje się niemałym dramatyzmem. Pamiętaj, by nie sięgać po te ubrania, jeśli nie chcesz stać się gwoździem programu.

Uspokajające odcienie niebieskiego epatują autorytetem i emanują aurą funkcjonariusza ochrony lub policji. W tym stroju bez trudu przedostaniesz się przez punkty kontrolne albo do stróżówek. Lepiej być nie może.

Kamizelka odblaskowa i kombinezon tworzą aurę godnego zaufania robociarza. Maszeruj przed siebie jak ktoś z ważnym zadaniem, a nikt nawet nie mrugnie okiem.

Przebranie idealne na wycieczki do Europy Wschodniej. Czemu by nie „zastąpić" wojskowego wartownika, aby uzyskać dostęp do strzeżonego obszaru? Powiew wyższości i władzy niechybnie przyniesie rezultaty.

Grawitacja to surowa pani

Podziwianie widoku z balkonu może się w końcu znudzić. Wystarczy więc delikatnie wypchnąć kogoś za poręcz i mieć temat z głowy. Z kolei wyborowemu strzelcowi łatwiej będzie trafić z wysokości. Można upiec dwie pieczenie na jednym ogniu - czego tu nie lubić?

Nauka stosowana

⊕ Woda + elektryczność = kłopoty! Urządzenia AGD często przyczyniają się do fatalnych w skutkach wypadków. Jeśli staniesz przed murem niemożności, to nieizolowane przewody stwarzają całą gamę możliwości wykonania zlecenia.

Agent na stojaka

Improwizacja z użyciem przypadkowo znalezionych narzędzi pozwala twojemu stylowi ewoluować. Jeżeli znajdziesz się w niezaplanowanej sytuacji, po prostu miej oczy otwarte i się rozejrzyj. Styl dowolny nie jest tylko dla pływaków - przekonaj się o tym i improwizuj. Przedstawiamy kilka pomysłów na pobudzenie ducha kreatywności.

Świetlana przyszłość

Dzięki zmysłowi przestrzennemu możesz wyreżyserować niejeden spektakularny „wypadek". Gotowy rozgonić towarzystwo? Żyrandolowi na proszonym przyjęciu wystarczy najmniejszy bodziec, by poszybow w dół niczym zdruzgotane marzenie.

Zew natury

⊖ Każdy potrzebuje chwili w świątyni zadumy. Naturalnie w odosobnieniu. Dlatego też cierpliwy zabójca zaczeka w tym najciaśniejszym z pomieszczeń, aż jego ofiara poczuje tchnienie mocy. Z głową w bezdennej otchłani porcelany nikomu niczego nie wyśpiewa.

Zatrute jabłko

↑ Nie zapominajmy jednak, że bilet w jedną stronę może stanowić nie tylko trucizna. Do celu mogą też prowadzić środki nasenne i wymiotne. Tymczasowe pozbycie się towarzystwa daje ci czas i swobodę wykonania misji.

Zasady BHP

↑ Sprzęt służący utrzymaniu bezpieczeństwa i higieny w miejscu pracy niekoniecznie musi służyć właśnie temu! Chcesz odwrócić czyjąś uwagę? Czemu nie wszcząć alarmu przeciwpożarowego i nie wywołać paniki? Jeśli masz do czynienia z nieuchwytnym celem, idealnie może się też sprawdzić zwyczajna strażacka siekiera.

Rarytasy ze śmietnika

↑ Śmietnik to nie tylko doskonałe miejsce na zwłoki, ale też wspaniałe źródło improwizowanej broni i narzędzi. W śmieciach odkryjesz ukrytego w sobie Kostuchę. Tylko nie zapomnij się potem wykąpać.

Radio wykończyło śpiewaka

↑ Wystrzałowy kawałek spodoba się każdemu, szczególnie jeśli akurat tłumi odgłosy twoich wystrzałów. W klubach, barach i na imprezach duże, ciężkie głośniki mogą wręcz zmiażdżyć cel. Podkręć basik!

Wszystkie zlecenia prowadzą do domu

↑ Gdy w kuchni panuje rozgardiasz, to wszystko może się zdarzyć. Od urządzeń elektrycznych, przez przybory kuchenne, po śliską podłogę. To idealne miejsce, aby zgotować komuś kuchenną rewolucję.

Masz klamkę?

Nie ma wyjątków. Masz się pakować tak jak planujesz uderzenie: metodycznie, spokojnie, wręcz pięknie. Cudownie uporządkowana walizka to radość dla oczu i ducha.

Czy garoty są równo zwinięte? Czy banknoty poukładane? Gumowa kaczuszka umoszczona, radosna i bezpieczna? Każda prosta ma być prostopadła, każdy kąt idealny. Sprawdź wysokość, głębokość, a potem sprawdzaj dalej. Niech nic nie pozostaje w rękach losu.

Aż w końcu, gdy wszystko będzie spakowane, odetchnij z ulgą na myśl o porządku, jaki wprowadza kąt prosty i linia równoległa.

Po czym ruszaj zabijać.

Być dokładnym, znaczy posiadać dyscyplinę. Posiadać dyscyplinę, znaczy odnieść sukces.

Czarny ICA-19 z tłumikiem
Ulubiona broń

Amunicja do ICA-19
Pociski 0,45 ACP

Karabin wyborowy Jaeger
Z celownikiem optycznym

Amunicja do kar. Jaeger
Pociski 12,5 mm

Karta pokładowa
CPH-CDG, pierwsza klasa

Pieniądze
Euro, dolary, jeny itd.

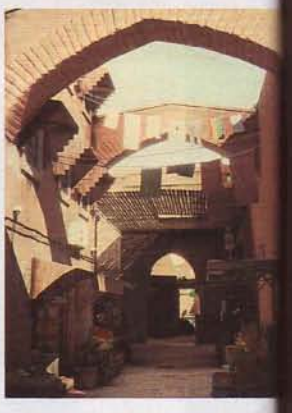
Garota
Klasyka gatunku

Telefon komórkowy
4G, szyfrowane połączenie

Nóż bojowy
Ze stali nierdzewnej

Strzykawki
Substancje trujące, wymiotne, nasenne

Gumowa kaczuszka
Zawsze się przydaje



Cały świat w zasięgu wzroku

Góra, Sapienza
Dół, Paryż
Prawo, Marrakesz

Wyczerpujący przewodnik turystyczny dla światowej klasy zabójcy na zlecenie.

Za nami Chile, Chiny i inne odległe miejsca. W tym miesiącu wyruszymy bliżej domu: z Paryża do Afryki Północnej przez Włochy. Dzięki naszemu przewodnikowi każdy podróżujący służbowo zabójca będzie wiedział, na czym stoi.

Paryż: doskonałe połączenie piękna i kultury. Jednakże kawiarniana kultura i zamiłowanie do mody to miecz obosieczny. W miejscach publicznych aż roi się od świadków, często wytężających wzrok i oddających się swojemu ulubionemu zajęciu: podglądaniu innych. Mrowie biznesmenów z całego świata pozwala przebierać w przebraniach, a misterna sieć uliczek i tras metra pozwala szybko dotrzeć do dziesiątek kryjówek. Ucieczkę nietrudno więc zaplanować i wystarczy przeć przed siebie. Osoby bardziej kreatywne skorzystają z pierwszorzędnej gastronomii, by stworzyć sobie ciekawe możliwości zastosowania wszelakich kulinarnych trucizn.

Włoska Sapienza to prawdziwie rozkoszne miejsce. Łączące wysoko położone punkty obserwacyjne, oszałamiające pejzaże i zatłoczone uliczki miasteczko to prawdziwa radocha dla każdego zabójcy, niezależnie od tego, czy woli dokładne planowanie czy działanie na żywioł. Panująca tu senność pozwala się odprężyć - weź to pod uwagę, przygotowując akcję. Skłonność mieszkańców do wychodzenia na dwór i łagodny klimat dają świetną widoczność i w zasadzie gwarantują, że cel nie schowa się w środku. Grzechem byłoby opuszczenie wybrzeża Amalfi bez spróbowania miejscowych przysmaków, znajdź więc czas, by zajść do lodziarni lub na targ.

Klimat Marrakeszu idealnie pasuje do trybu życiu zabójcy na zlecenie. Pośród kurzu i skwaru wielu autochtonów skrywa twarz i usta, co samo w sobie stanowi nieprawdopodobnie proste przebranie. Tutejsze targowiska to niesamowite połączenie chaosu i zamieszania. Planując akcję, należy się więc przygotować na tłok i zgiełk.

Abecadło

Wybornej śmierci

Przypraw swoje zlecenia szczyptą trujących rarytasów

JAPONIA - Fugu

Skuteczność **100%**

Zwyczajnie podaj jako sushi, rozsiądź się wygodnie i odpręż. Klasyka skuteczności i szczególnie przewrotna metoda na Japończyków.

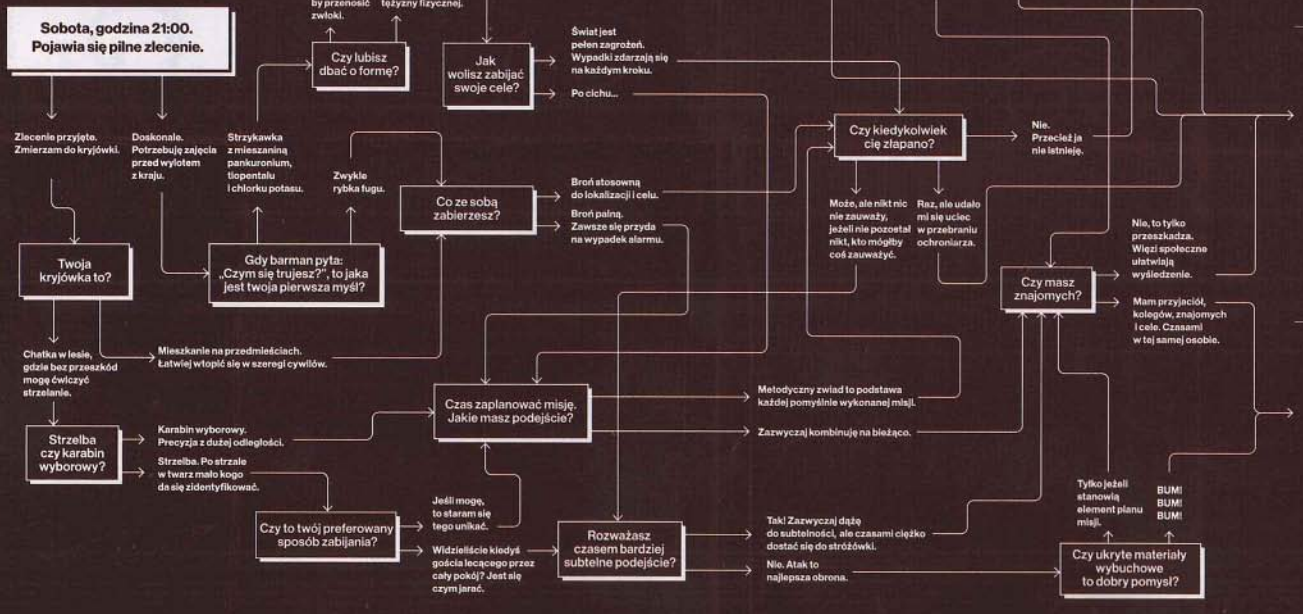
JAMAJKA - Bligia

Skuteczność **85%**

Ten pocieszny jamajski owoc niemal gwarantuje jeszcze ciepły wkład do trumny i doskonale wpisuje się w styl zabójcy, który przypadkiem znalazł się w bufecie. Pamiętaj: podawać lekko niedojrzały, z dodatkiem zwiększających dawkę ziaren.

Jak się oceniasz?

Od strzału z daleka, po ferwor wybuchów: każdy agent indywidualnie podchodzi do poszczególnych zleceń. Nasz quiz pomoże ci odkryć swój niepowtarzalny styl.



Cichy zabójca

Jesteś duchem. Większość twoich ofiar ginie z przyczyn naturalnych i przez nieszczęśliwe wypadki. Zawsze dyskretny i w 100% skuteczny, jesteś doskonałym wyborem dla klienta, którego na ciebie stać. Inni zabójcy opowiadają sobie przed snem legendy o twoich dokonaniach.

Zawodowiec

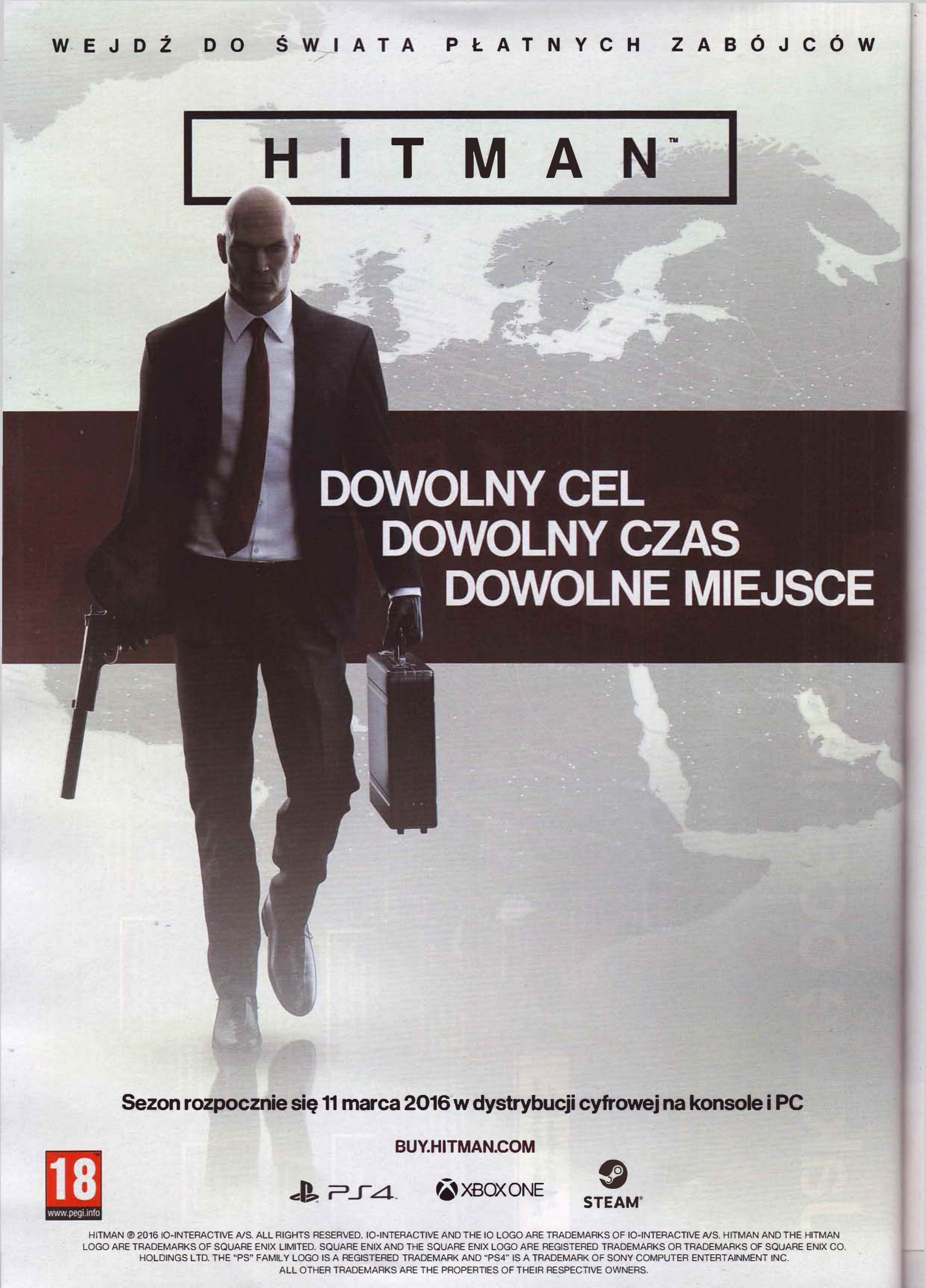
Każdy cel o każdej porze i w każdym miejscu - nie ma dla ciebie rzeczy niemożliwych. Twój kręgosłup moralny jest zawsze giętki. Nie odmawiasz najlepszym ofertom. Wolisz obchodzić przeszkody, zamiast się przez nie przebijać, ale jeżeli cywile stają ci na drodze, to nie wzbraniasz się przed ich wykorzystaniem.

Wolny strzelec

Subtelność nie jest twoją cnotą. Jawisz się klientom jako agent, którego zatrudniają, kiedy pragną dać komuś nauczkę. Nie stronisz od brutalności, a ofiary w ludziach zwykle piętrzą się w dziesiątkach. Póki co udało ci się wyjść bez szwanku z każdej misji, aczkolwiek to pewnie tylko kwestia czasu, aż poszybujesz zbyt blisko słońca.

WEJDŹ DO ŚWIATA PŁATNYCH ZABÓJCÓW

HITMAN™



DOWOLNY CEL
DOWOLNY CZAS
DOWOLNE MIEJSCE

Sezon rozpocznie się 11 marca 2016 w dystrybucji cyfrowej na konsole i PC

BUY.HITMAN.COM

18
www.pegi.info

PS4 XBOX ONE STEAM

HITMAN ® 2016 IO-INTERACTIVE A/S. ALL RIGHTS RESERVED. IO-INTERACTIVE AND THE IO LOGO ARE TRADEMARKS OF IO-INTERACTIVE A/S. HITMAN AND THE HITMAN LOGO ARE TRADEMARKS OF SQUARE ENIX LIMITED. SQUARE ENIX AND THE SQUARE ENIX LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF SQUARE ENIX CO. HOLDINGS LTD. THE "PS" FAMILY LOGO IS A REGISTERED TRADEMARK AND "PS4" IS A TRADEMARK OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.